CURSED MOUNTAIN • IL-2 STURMOVIK • G-FORCE • WET

Nº 77 · Septiembre 2009 · www.elcorteingles.es

LOS MEJORES JUEGOS EN TODAS LAS CONSOLAS

NEED FOR SPEED SHIFT
CAMBIO DE VELOCIDAD

COLIN McRAE DIRT 2
CARRERAS EN EL BARRO

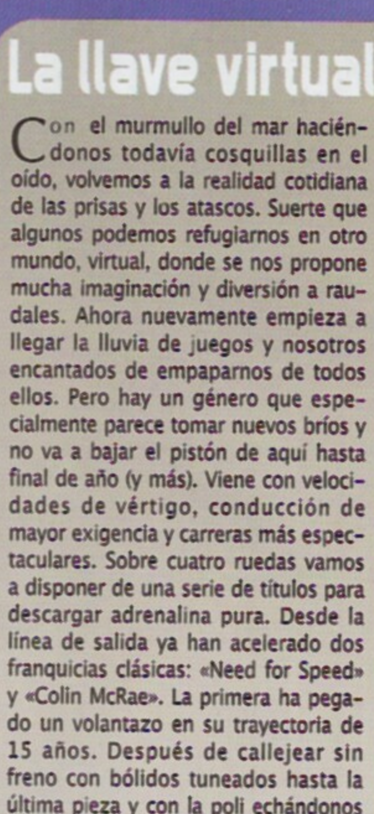
PROFESOR LAYTON
¡DESTAPA LA CAJA DE PANDORA!

MI GRAN FIESTA DE CUMPLEAÑOS
PARA PASARLO BOMBA

BATMAN ARKHAM ASYLUM
ACCIÓN DE LOCURA

THE BEATLES ROCK BAND

Dofus
¡La mayor comunidad de jugadores Hispanohablantes!
¡Diviértete con DOFUS Manga!
DOFUS MONSTER
DOFUS
2 La pasión de Crail
DOFUS
1 Gelatinoso compulsivo
Crea tu propio personaje y continúa tu aventura en
www.dofus.com
ANKAMA
www.ankama.com
Disponible en



La llave virtual

Con el murmullo del mar haciéndonos todavía cosquillas en el oído, volvemos a la realidad cotidiana de las prisas y los atascos. Suerte que algunos podemos refugiarnos en otro mundo, virtual, donde se nos propone mucha imaginación y diversión a raudales. Ahora nuevamente empieza a llegar la lluvia de juegos y nosotros encantados de empaparnos de todos ellos. Pero hay un género que especialmente parece tomar nuevos bríos y no va a bajar el pistón de aquí hasta final de año (y más). Viene con velocidades de vértigo, conducción de mayor exigencia y carreras más espectaculares. Sobre cuatro ruedas vamos a disponer de una serie de títulos para descargar adrenalina pura. Desde la línea de salida ya han acelerado dos franquicias clásicas: «Need for Speed» y «Colin McRae». La primera ha pegado un volantazo en su trayectoria de 15 años. Después de callejear sin freno con bólidos tuneados hasta la última pieza y con la poli echándonos el aliento en el parachoques, el nuevo «Shift» ha destapado las esencias de derrapar en circuitos bajo una física realista. Un salto cualitativo nunca antes visto en un «Need for Speed» que nos ha dejado boquiabiertos. Sensaciones también inmejorables, pero haciendo lo contrario, «Colin MacRae Dirt 2» se ha pasado a un estilo más arcade con la sana intención de "embarrarnos" por trochas imposibles y profundos cañones. Y aún habrá más. A la vuelta de la curva, «Forza Motorsport 3» promete salirse en el apartado gráfico. Además «Blur», «Split Second», el esperadísimo «Gran Turismo 5» y su implementación de daños...La de kilómetros que nos queda por hacer.

J.M. Fillol

STAFF

Realiza
Estrenos 21 S.L
C/ José Abascal, nº55, entreplanta izda. 28003 Madrid
Telf: 91 781 89 80 • Fax: 91 577 91 09
e-mail: megaconsolas@estrenos21.com

Consejero Delegado: Aureo Ruiz de Villa
Director: José María Fillol
Redacción: Gabriel Carmona, Jotacé, Diego Acedo
Dirección de Arte y Diseño: Raúl Blázquez
Maquetación: Daniel Blázquez
Colaboradores: Gorrinch, Nexus, William van Dijk
Director Comercial: Jerónimo Bascoy
Publicidad Madrid: Carlos Viera
Fotomecánica: Leo Rey
Imprime: Rivadeneyra
Depósito Legal: M-43083-2002

Las fechas de lanzamiento indicadas en las fichas técnicas de los videojuegos son las facilitadas por las distribuidoras. Megaconsolas no se responsabiliza de posibles cambios.

Índice ...
... POR JUEGOS

GAMESCOM

Éxito de público y muchas novedades

La primera edición de la GamesCom, que se celebró del 19 al 23 de agosto en la ciudad alemana de Colonia, fue todo un éxito y un fuerte refuerzo anímico a la minada moral de la industria en los últimos tiempos de crisis. La asistencia rondó los 245.000 visitantes, según datos ofrecidos por la organización, una cifra que supera a la de cualquier edición de su antecesora Games Convention de Leipzig. Y es que un total de 458 compañías de 31 países se dieron cita en el recinto ferial de Colonia, donde se presentaron muchas y jugosas novedades. Sony aprovechó la ocasión que le brindó la cita germana para hacer el estreno mundial de la Playstation 3 Slim, que desde primeros de septiembre ya se encuentra a la venta. La nueva PS3 es más delgada, con las mismas prestaciones que la actual y a un precio inferior. "La nueva consola ve su tamaño reducido un 32%, su peso en un 36% y su consumo en un 34 %. Además, tendrá un disco duro de 120GB.", apuntó Kaz Hirai, presidente de Sony Entertainment.

Títulos explosivos

La lista de novedades presentadas es muy larga. Y todas ellas son espectaculares. Un jurado de la feria concedió los siguientes premios para los mejores juegos de la feria: «StarCraft II- Wings of Liberty» ganó el premio al "Best of show"; «Uncharted 2: Among thieves» (consola) y «Mario y Sonic en los Juegos Olímpicos de Invierno (entretenimiento familiar). Pero las compañías no dejaron pasar la oportunidad de agradar y sacaron toda su artillería. Ahí va nuestra pequeña selección. «Avatar» y «Assassin's Creed 2» (Ubisoft); «Final Fantasy XIII» (Square Enix); «Call of Duty: Modern Warfare» y «Tony Hawk: Ride» (Activision); «Castlevania: Lord of Shadow» y «Metal Gear Solid: Peace Walker» (Konami); «Fable III» (Lionhead Studios); y «Tekken 6» (Namco). La batalla ha empezado.

Nueva versión en Nintendo DS y Wii

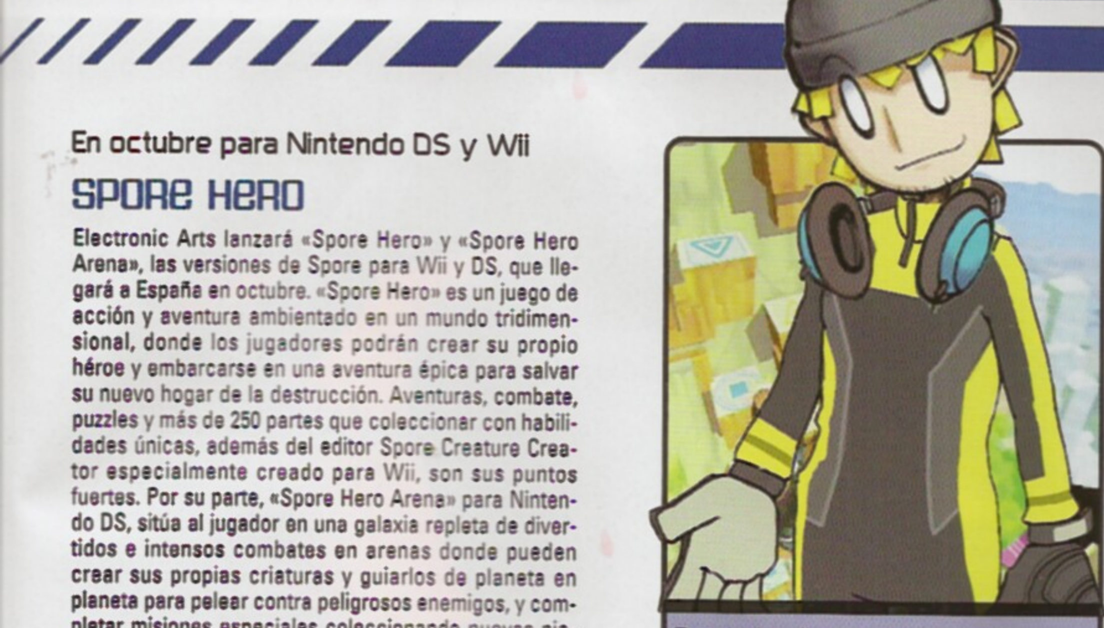
MY BABY 2

Nobilis ha anunciado el lanzamiento de «My Baby», un juego que vuelve en una nueva versión para Nintendo DS y Wii. El bebé sigue creciendo a pasos agigantados. La última noticia que se tenía de él era que ya daba sus primeros pasos y hoy, con 15 meses, tendrá que aprender muchas cosas nuevas. Y es que para que esa criatura tan mona continúe con su crecimiento tendremos muchos retos que solventar: enseñarle a hablar, a bailar, subir las escaleras, saltar… y sobre todo ofrecerle toda nuestra atención y cariño. Esto será fundamental para demostrar que podemos ser ese padre/madre que el niño se merece. Y eso que a veces nos volverá loco con sus increíbles travesuras. Deberemos tener mucha paciencia con él e inculcarle una buena educación que le ayude en su futura formación. Nuevos objetos, una I.A. increíble y mejorada, nuevos gráficos y una nueva versión para Wii… Este baby querrá acabar con nuestra bendita paciencia, pero es tan encantador que se nos caerá la baba a cada momento con él.

Llegará a finales de 2010

FABLE III

«Fable III», la esperada nueva entrega de la exitosa saga «Fable», estará disponible en exclusiva para Xbox 360 a finales de 2010. El anuncio del título lo ha hecho Peter Molyneux, director creativo de Lionhead. "En Lionhead hemos dedicado mucho tiempo pensando en cómo podíamos innovar el modo de juego y el desarrollo del universo de «Fable»," ha comentado Molyneux. "Aunque no puedo adelantar mucho, los usuarios pueden esperar decisiones más difíciles de tomar, con consecuencias que afectarán de sobremanera al mundo de Albión". En la historia épica de «Fable III», el viaje para controlar el trono de Albión comienza cinco décadas después de los eventos ocurridos en la última entrega. El protagonista será el hijo del héroe de "Fable II". Gobernando como Rey o Reina, los jugadores se enfrentarán a decisiones y sacrificios que podrán a prueba su moralidad y que afectarán a todo el Reino.



En octubre para Nintendo DS y Wii

SPORE HERO

Electronic Arts lanzará «Spore Hero» y «Spore Hero Arena», las versiones de Spore para Wii y DS, que llegará a España en octubre. «Spore Hero» es un juego de acción y aventura ambientado en un mundo tridimensional, donde los jugadores podrán crear su propio héroe y embarcarse en una aventura épica para salvar su nuevo hogar de la destrucción. Aventuras, combate, puzzles y más de 250 partes que coleccionar con habilidades únicas, además del editor Spore Creature Creator especialmente creado para Wii, son sus puntos fuertes. Por su parte, «Spore Hero Arena» para Nintendo DS, sitúa al jugador en una galaxia repleta de divertidos e intensos combates en arenas donde pueden crear sus propias criaturas y guiarlos de planeta en planeta para pelear contra peligrosos enemigos, y completar misiones especiales coleccionando nuevas piezas y habilidades. Spore es una serie de videojuegos creada por Will Wright, artífice de la exitosa saga de «Los Sims», y editada por Electronic Arts. El título cosechó un importante éxito comercial durante su lanzamiento. Esperan repetir con esta nueva entrega.

Deporte de riesgo en Wii

FAMILY TRAINER

Llega «Family Trainer: Extreme Challenge», la secuela de Family Trainer. El mando de Wii se une a una alfombrilla-mando para proporcionar una experiencia de juego totalmente física centrada en los deportes de riesgo. Se incluye más de una docena de actividades únicas como trineo urbano/patinaje, kitesurfing, salto BASE, doble comba acrobática, bicicross, skate y escalada... ¡Con las que las pulsaciones de los jugadores subirán y sus corazones palpitarán con fuerza en cada nueva prueba! El hecho de combinar la alfombrilla-mando exclusiva con el mando de Wii no sólo proporciona una experiencia de juego activa y amena, sino que además contribuye a quemar muchas calorías. Para que todo el mundo participe en la diversión, el juego también ofrece desafíos competitivos y la opción para el multijugador de hasta dos jugadores y la posibilidad de jugar con los Miis. ¡Siente la adrenalina mientras escalas el Gran Cañón del Colorado, desciendes por las empinadas calles de San Francisco en un trineo urbano o practicas kitesurfing en las cristalinas!

Breves

Nintendo DSi y Facebook

Ya puedes subir tus fotos directamente desde tu Nintendo DSi a tu cuenta de Facebook usando la conexión Wi-Fi de Nintendo. En cuanto abras tu consola el acceso a Facebook aparecerá dentro del menú de la cámara.

Ninja Gaiden 2, en octubre

Koch Media España y Koei Tecmo Europe distribuirán en España «Ninja Gaiden Sigma 2», la próxima entrega de la prestigiosa saga de acción y lucha, desarrollada Team Ninja, estará disponible el 2 de octubre para Play Station 3.

Nuevos títulos de Wii

«TouchMaster 3», un puzzle de juegos reunidos para Nintendo DS y «Game Party 3», un juego de fiesta social para Wii son dos juegos de Warner Bros para disfrutar en familia, que se lanzarán durante este otoño.

Ediciones especiales

Microsoft, sacando provecho al éxito de los videojuegos «Gears of War 2» y «Fable II», sacará dos nuevas ediciones especiales que ofrecerán la experiencia completa de cada título, incluyendo todos los contenidos descargables y un nuevo diseño del packaging. «Gears of War 2: Game of the Year Edition» y «Fable II: Game of the Year Edition» estarán disponibles desde el viernes 18 de septiembre.

TOP TEN VENTAS

El Corte Inglés

1. Sports Resort + Motion Plus — Wii
2. Infamous — PS3
3. Wii Fit — Wii
4. Up — NDS
5. Mario Kart + Wii Wheel — Wii
6. Profesor Layton — NDS
7. Up — Wii
8. New Super Mario Bros — NDS
9. Up — PSP
10. Grand Slam Tennis Bundle WMP — Wii

Singstar Mecano y Lego Rock Band

DOS TÍTULOS SONOROS

Mecano, uno de los grupos más importantes de la historia de España, contará con su propio SingStar monográfico para Playstation 2 y Playstation 3: «Singstar Mecano». Este nuevo título recogerá los mejores temas Mecano y nos trasladará a la década de los ochenta y principios de los noventa. No faltarán "Me colé en una fiesta", "7 de septiembre", "Hoy no me puedo levantar" o "Me cuesta tanto olvidarte". Tras Queen y ABBA, el popular trío madrileño se convierte en el primer grupo español en tener un producto dedicado exclusivamente a ellos.

Y del pop pasamos al rock. Y es que a Nintendo DS llega «LEGO Rock Band». Los jugadores pueden personalizar su mini figura y crear su propio estilo de Banda de Rock LEGO. El juego no requiere ningún periférico, los jugadores pueden usar los botones DS o la pantalla táctil para tocar una parte o todas las canciones: Bajo, Guitarra, Batería y Vocalista. Con un dinámico cambio de pista y un combo de varios jugadores, el juego es accesible tanto para los jugadores noveles como para los más expertos. Crea una banda y comienza tu gira en busca de la fama mundial entre los numerosos fans que te esperan y la fortuna en solitario o hasta con tres amigos más usando el modo multijugador. Algunas de las canciones incluidas son: Kaiser Chiefs: "Ruby", Blur: "Song 2", Pink: "So What" o Counting Crows: "Accidentally in Love".

MECANO

TEXTOS: GORRINC

FIFA 10

Después de su última y aclamada entrega, «FIFA» se pone las pilas para conseguir el 10 en todos sus apartados.

En consolas, el fútbol lleva tiempo siendo una lucha sin cuartel. El único árbitro que existe es el usuario, y las reglas cambian entre los diferentes títulos. Desde la edición aparecida en 2007, «FIFA» está apuntando maneras de campeón, cosa que confirmó el año pasado, y su nueva entrega pretende definir nuevas cuotas de calidad y realismo frente a otros competidores del lejano oriente.

Aunque el salto gráfico no podía ser muy grande en «FIFA 10», sí se aprecian notables mejoras en determinadas animaciones como en las entradas a ras de suelo, o un diseño en los menús todavía más estiloso y accesible. Los jugadores sobre el campo ahora interactúan más entre ellos, con algunos encontronazos o tropiezos en los enfrentamientos cara a cara que antes no sucedían. La banda sonora, junto a los efectos, vuelven a rayar a un nivel de lujo, algo sólo alcanzable a las compañías que quieran gastarse muchos euros en lo que podría considerarse meros detalles estéticos. También hay dinero metido en la portada, con Xavi y Benzéma en pose guerrera, pero sin duda lo que más trabajo ha costado ha sido renovar la inteligencia artificial.

Los miembros de nuestro equipo se adaptan a las órdenes de estrategia que les hayamos dado ocupando posiciones acordes a nuestro estilo de juego, buscando el hueco o lanzándose sobre el balón en el área, aunque se nota que son precavidos para evitar el fuera de juego. Y en defensa, presionan como de costumbre y despejan la pelota en situaciones de peligro tomando decisiones lógicas.

Como decíamos al principio, «FIFA» lleva por lo menos 3 años en el buen camino, de tal manera que se ha convertido en el ejemplo a seguir con sus constantes renovaciones tecnológicas y las interesantes adiciones jugables. Seguro que este año EA Sports está contenta con su criatura. Y los usuarios, más.

MODO MANAGER

Esta edición el modo Manager tendrá 50 novedades para cambiar radicalmente la forma de jugar. Por ejemplo, a la hora de fichar jugadores, no sólo pesará la oferta económica, sino la proyección internacional del equipo o cuántos compañeros en la plantilla están jugando en la misma posición. La fatiga se tratará de forma más realista, y afectará tanto a jugadores de élite como a los de equipos más pequeños. También se incluyen partidos amistosos en la pretemporada, útiles para hacer caja y probar a jugadores que habitualmente chupan banquillo.

SOY LEYENDA

El antiguo modo Be a Pro ha cambiado a Virtual Pro. Se trata de coger un jugador, personalizarlo en el modo edición, y seguirlo durante toda su carrera jugando exclusivamente con él. La mayor novedad reside en que en esta ocasión podemos subir una foto nuestra a los servidores de Electronic Arts para descargarla después en el juego, y saltar al campo con una reproducción exacta de nuestro careto. Para no aburrirte en caso de que te sepa a poco eso de estar manejando sólo un personaje, se han incluido algunos objetivos a cumplir durante los partidos, los que, al ser cumplidos, abrirán la posibilidad de acceder a mejoras en movimientos, celebraciones y nuevos atuendos.

Compañía: EA Sports Género: Deporte Lanzamiento: Octubre Cibercontacto: http://fifa.easports.com Plataformas: Xbox 360, PS3, PSP, PS2 Wii, DS 3+

TEXTOS: GORRINCH

HALO 3 ODST

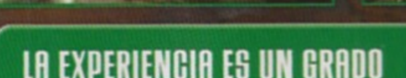
Después de un final que nos dejó "helados", «Halo» regresa con una historia sin la presencia del Jefe Maestro. Es difícil encontrar una buena excusa para continuar un juego como «Halo 3», redondo desde su creación. «ODST» es la "continuación" más fiel hasta el momento al argumento original, y desde luego cuenta con una excusa interesante. Formamos parte de un equipo de desembarco galáctico (Orbital Drop Shock Trooper), lamentablemente sin la presencia del enigmático protagonista de las anteriores entregas. Pese al título, está ambientado antes de los acontecimientos de «Halo 3», y nos metemos en el papel de un personaje anónimo, apodado "El Novato", que tiene que empezar a repartir justicia en forma de disparos en algunos escenarios que ya visitamos en la segunda entrega de la serie. Salvo alguna excepción, armas y enemigos son exactamente los mismos a los ya conocidos, por lo que la ambientación consigue recrear perfectamente el espíritu vivido en los anteriores títulos de la serie.

Técnicamente estamos frente a un título de esos que deja boquiabierto. Los escenarios están todavía más detallados que el «Halo 3», las animaciones son mejores y en la iluminación (uno de los puntos fuertes del título anterior) se han consagrado. Más que las demostraciones poligonales con decenas de enemigos inteligentes causando emboscadas, sorprende ver lo realista que resulta observar el cielo entre las ruinas de la ciudad o el esfuerzo que han puesto en los atardeceres y escenas con penumbra, detalles que encumbran a «ODST» como uno de los títulos más potentes que han pasado por Xbox 360. Y eso son palabras mayores.

Bungie ya ha anunciado que se despedirá de «Halo» definitivamente en 2010, cuando ya esté a la venta «Halo: Reach», la siguiente entrega prevista. Si es así, se puede decir que han dejado el listón en lo más alto, y que «ODST» es el broche de oro perfecto que cualquier shooter desearía.

COSAS QUE PASARON

En este Halo 2.5, nuestra misión consiste en investigar las ruinas de Nueva Mombasa en busca de unos compañeros desaparecidos en combate. El rescate comienza en el momento justo en que el Jefe Maestro comienza su viaje interestelar, justo al final de Halo 2, por lo que no tendremos más que retazos de información adicional sobre el implacable soldado, aunque sinceramente no se le echa de menos dada la intensidad de la historia. Según vamos recogiendo pistas de los compañeros ausentes, se nos presenta una nueva misión encarnando al miembro del equipo al que pertenece el objeto encontrado, lo que dota de gran variedad al desarrollo y propone una novedosa técnica narrativa. Además, por primera vez formaremos parte de un equipo activo, en vez de ser un llanero solitario.



LA EXPERIENCIA ES UN GRADO

Está claro que Bungie sabe premiar a los fans de sus juegos. «Halo 3: ODST» se presenta en la versión estándar dentro de una carátula con dos discos (uno para el modo Historia con el Firefight, y otro para el resto de modos y mapas multijugador). También existe una versión de coleccionista, donde el mayor extra es un mando inalámbrico personalizado. Y para todos los usuarios, viene incluida una invitación para probar en primicia «Halo: Reach», el misterioso nuevo shooter que estará ambientado antes de la primera entrega de la serie. Además, dependiendo de nuestros logros en «Halo 3», habrá alguna que otra sorpresa en los nuevos mapas multijugador. Está visto que ser veterano en Halo tiene sus ventajas.

Compañía: Microsoft Género: Shooter Lanzamiento: Septiembre Cibercontacto: http://halo.xbox.com Plataformas: Xbox 360 16+

Textos: William Van Dijk

PS3/XBOX 360/Wii/PS2

TIGER WOODS PGA TOUR 10

El tigre ruge de nuevo y ha vuelto en mejor forma que nunca. Electronic Arts sigue valorando positivamente el feedback de los usuarios, añadiendo año tras año todo aquello que los aficionados demandan. La edición de este año viene cargada de novedades en las todas las consolas de sobremesa presentes en el mercado, con una mención especial para Wii y la posibilidad de utilizar el Wii MotionPlus para mejorar la sensibilidad al golpear la bola. Salvo en este aspecto, el resto de añadidos son exactamente los mismos independientemente de la consola.

En primer lugar se ha mejorado notablemente el motor gráfico, que esta vez muestra a un número considerable de público por primera vez en la franquicia, lo cual contribuye a mejorar la sensación de realismo. En segundo, los cambios climáticos son ahora uno de los puntos básicos de la jugabilidad: gracias al uso de Internet, el juego detecta el estado del tiempo en la localidad concreta en la que vayamos a jugar. Si es época de tormenta no quedará otro remedio que luchar contra la lluvia, lo mismo que sucede en el caso del viento o del calor más asfixiante. Lo cierto es que a nivel jugable, salvo en la edición de Wii, apenas veremos cambios realmente notables. Lo más destacado de esta edición pasa por las mejoras gráficas, así como por la inclusión de una cantidad ingente de modos de juego que no se conforman sólo con poner a disposición del jugador un torneo o competición al uso. Los usuarios más exigentes encontrarán en este título un verdadero hueso cuya vida útil se alarga indefinidamente, toda vez que se siguen exprimiendo las posibilidades Online de este deporte. Si sois seguidores del golf no debéis dejar escapar esta oportunidad. Si no, es una buena forma de comenzar a formarse sin traumas.

Valoración

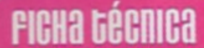
- Gráficos: ■■■■■□
- Jugabilidad: ■■■■□□
- Sonido/FX: ■■■■■□
- Originalidad: ■■■■□□

Versatilidad absoluta

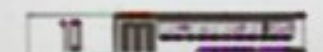
Como bien decía el anuncio publicitario, debemos aprender a jugar con el clima. La situación de la pelota cambia por completo dependiendo de la fuerza del viento o de la lluvia, exactamente igual que sucede en la vida real.
Hemos de tener en cuenta todos estos factores secundarios para convertirnos en auténticos profesionales, por lo que es recomendable prestar atención a los tutoriales que incluye el juego antes de perder la paciencia sin obtener resultados. Valdrá la pena.

Ficha técnica

- EA Sports
- Deporte
- Julio
- 3+



A FONDO



NEED FOR SPEED SHIFT

La franquicia Need for Speed se renueva, yéndose hacia la vertiente más realista de la conducción. Pura adrenalina, 100 % realismo.

Velocidad terminal, pero esta vez a modo de simulación. Electronic Arts parece haberse dado cuenta de que en el campo del tuning hay poco más que ver, por lo que ha puesto a los mandos del próximo «Need for Speed» a los chicos de Slightly Mad Studios –que acumulan una gran experiencia en este campo-, que se han volcado de lleno en llevar a la franquicia hacia una nueva dimensión. Esta vez la jugabilidad se centra en el plano más realista de la automoción, con vehículos deportivos de alta gama que compiten al más alto nivel por obtener la victoria.

Cada movimiento que realiza el jugador se refleja en pantalla de forma verídica, realmente sorprendente. Hacía tiempo que un videojuego que apuesta por la velocidad no transmitía unas sensaciones tan impactantes como «SHiFT», aunque a buen seguro que el nuevo motor gráfico tiene mucho que ver. Desde el estudio de creación han tenido bien presente cuales eran los objetivos a conseguir, siendo el primer y más importante recrear toda clase de efectos lumínicos desde la cabina del piloto, la vista más realista en consideración de Slighty Mad. No les falta razón: tras probar el título por primera vez podemos dar fe de que cada golpe que recibimos dentro del vehículo tiene sus consecuencias en la visibilidad del parabrisas, tanto en cuestión de desperfectos como por la reacción de piloto, cuya visibilidad se nubla por unos instantes.

Simulador muy pulido

Existen mil y un detalles que llaman poderosamente la atención desde este punto de vista, que pese a su aparente complejidad acaba convirtiéndose en el mejor aliado del jugador. No obstante, el plano más importante de cualquier simulador que se precie se encuentra en la jugabilidad, el segundo aspecto que más ha cambiado en la franquicia este año. Ya no sólo por las sensaciones que transmiten los coches en carrera –peso, inercias, derrapes, todo importa-, sino también por la competitividad que registran nuestros oponentes. Los adelantamientos son más difíciles que nunca, controlar el bólido sin las clásicas ayudas de dirección es poco menos que un reto si no contamos con la práctica suficiente.

En el plano de las competiciones, conste que por primera vez en mucho tiempo no sólo se recompensa la victoria: también quedar en segundo o tercer lugar es un premio, tal y como sucede en la vida real. Los propios desarrolladores explicaban en su día que de esta forma se fomenta el disfrutar de las partidas sin la necesidad de pulsar el botón de reinicio a cada error que cometemos. Una de las muchas cosas sorprendentes que incorpora este «SHiFT», que como podréis ver viene cargado de novedades esta temporada. Las sensaciones son inmejorables. Los amantes de la conducción no deben dejar pasar de largo esta oportunidad. Lo recomendamos encarecidamente.

CUIDADO CON LAS COLISIONES...

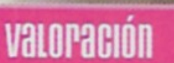
Realismo puro. Eso es lo que nos espera en «SHiFT» por encima de cualquier otra novedad. Toda colisión, derrape o situación imprevisible tiene unas consecuencias en carrera que debemos evitar a toda costa. Ya no vale eso de chocar con el de delante para sacar unos segundos de ventaja, aunque no por ello se ha perdido la gracia de competir sin agobios. Hay para todos los gustos, sin olvidar la infraestructura online.

NUEVO LISTON TECNICO

Si el aspecto gráfico ha sido uno de los más criticados en las últimas ediciones de la franquicia, «SHiFT» parece decidido a enmendar esta situación. El nuevo motor gráfico refleja con todo lujo de detalles desde el calor ambiental hasta el menor desperfecto que se haya ocasionado en el coche tras un impacto. Además tendremos a nuestra disposición una amplia gama de circuitos que recorren países de todos los puntos del globo, toda clase de competiciones a cada cual más exigente, por no hablar de la centena de automóviles que están a disposición del jugador a poco de comenzar a jugar. ¿Qué más se puede pedir?

Ficha técnica

- EA
- Conducción
- Septiembre
- 7+
- http://shift.needforspeed.com/es



Valoración

- GRÁFICOS ■■■■■□
- JUGABILIDAD ■■■■■□
- SONIDO/FX ■■■■■□
- ORIGINALIDAD ■■■■□□

GUÍA DE JUEGO

Lo decíamos anteriormente y lo volvemos a repetir: controlar los vehículos de «SHiFT» no es una tarea fácil cuando hemos quitado de en medio todas las ayudas de conducción. Según el nivel de dificultad que hayamos implementado debemos tener más o menos cuidado con el movimiento que efectuamos en el analógico, ya que la

menor indecisión se traduce en un accidente cuyas consecuencias pueden ser terribles. Este es uno de los muchos problemas que conlleva el hecho de buscar el realismo, y es que a muchos los resultará una auténtica odisea manejar estos súper-deportivos sin perder cada dos por tres el control de los mismos.

En realidad, todo depende de la aceleración que imprimamos al vehículo. Aquí se valora más el frenar antes de una curva, perdiendo unos segundos al no perfeccionar la trazada, que ese viejo truco de rozar a un rival para desestabilizar su camino. No perder la cabeza en las rectas, acelerando lo indecible para frenar en los últimos metros, ni tampoco pretender superar a un oponente a cada nueva vuelta que damos por el circuito. Esto no es un arcade. Pero, por encima de cualquier otro aspecto, prima no perder la paciencia, el valorar un segundo puesto como si fuese una victoria dependiendo de la situación. Con algo de suerte, la carrera está ganada de antemano.

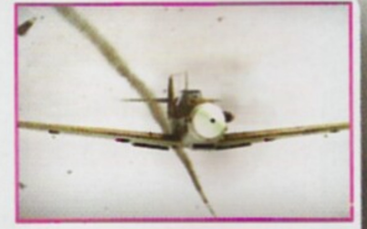
PS3/XBOX 360

IL-2 STURMOVIK BIRDS OF PREY

Este mes de septiembre se celebra el setenta aniversario de la II Guerra Mundial. Con este simulador aéreo revivirás las batallas del conflicto a vista de pájaro.

Son muchos los juegos basados en la II Guerra Mundial. Y muchos los que han tenido éxito. Un ejemplo, el «Call of Duty». Pero la perspectiva de la mayoría de esos títulos se centraba en lo terrestre, en la batalla a ras de suelo. ¿Y cómo se verá todo desde el aire? Pues en «IL-2 Sturmovik: Bird of Prey» se ofrece la visión del conflicto bélico desde las alturas. Los jugadores participarán en los enfrentamientos más memorables de la época, pilotando cazas, aviones de combate o bombarderos pesados en distintas misiones. Hay 6 escenarios, las principales campañas aéreas de la contienda: la batalla de Inglaterra, Stalingrado, Berlín, Sicilia, la Batalla de las Ardenas y Korsun.

El jugador se encontrará con tres modalidades de juego: modo arcade, con partidas rápidas dirigidas a aquellos usuarios menos avanzados; modo realista, con control en tercera persona; y modo simulación, dentro de la cabina del avión y única modalidad sin ayuda de pantalla. Uno de los puntos fuertes es que cualquiera puede coger las riendas de estos aviones. Para los noveles habrá instrucciones que le facilitarán el vuelo. Mientras, los más expertos en estas lides aéreas tendrán la opción de acceder a una mayor precisión en los controles. Los combates a cielo abierto ocupan buena parte del juego, pero también hay otras misiones como acabar con objetivos terrestres lanzando bombas. Finalmente, los gráficos son de altos vuelos. Los escenarios se han remodelado con archivos históricos. Y ante la falta de pruebas documentales se recrearon edificios del estilo de la época. Todo con un claro objetivo: producir un alto nivel de realismo. Vas a sentir mucha emoción.



FICHA TÉCNICA

- Digital Bros
- Simulador
- Septiembre
- 7+
- www.il2game.com

VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■■□
JUGABILIDAD	■■■■■□
SONIDO/FX	■■■■■□
ORIGINALIDAD	■■■■□□

BANDA SONORA MILITAR

La música es uno de los encantos que tiene este juego. Como si de una marcha militar se tratase, el jugador se sentirá como un integrante más de los escuadrones del aire. El artífice de la banda sonora es el compositor Jeremy Soule, que no es ningún novato en los videojuegos ya que ha puesto música a otros títulos como «The Elder Scrolls», «Star Wars: Knights of the Old Republic» o «Harry Potter». En este simulador aéreo, sus notas sirven para crear una magnífica ambientación que te trasladará al mismo escenario de batalla.

THE BEATLES ROCK BAND

¿Listo para convertir el salón de tu casa en los estudios Abbey Road o en el Cavern Club? Al fin llega uno de los juegos más esperados de los últimos tiempos, con los cuatro de Liverpool en todo su esplendor. Love is all you need...

Ya estás llevando a la tintorería el traje de luces del Sargento Pimienta. O, incluso, rebuscando en el baúl de la abuela alguna peluca con el flequillo rebelde y a prueba de cabezazos yeyés. Porque, por fin, ya tenemos a los "fab four" de Liverpool como protagonistas absolutos de un juego musical que nos permitirá ponernos en la piel y la garganta de Paul, John, Ringo y George para ejecutar casi medio centenar de las más inmortales canciones de la banda "más famosa que Jesucristo" y culpable, entre otras cosas, de que Bob Dylan se metiera en harinas y nieves ácidas y lisérgicas que le inspiraron sus tres álbumes más legendarios de la temporada 65-66.

Pero esa es otra historia, y no nos desviemos de este «The Beatles: Rock Band». Porque este título es mucho más que un mero repaso-recopilatorio como los perpetrados por otros sosias más modernos en la acera roquera. Y es que, aunque el lanzamiento del juego también vendrá con el inevitable CD recopilatorio de marras (convenientemente remasterizado, digitalizado e hipervitaminado, claro), el cuidado y mimo en la concepción y ejecución son ejemplares. No en vano, Apple Corps, EMI, Sony y MTV Games han unido sus fuerzas con Harmonix para la ocasión, mientras que Giles Martin, cabeza pensante del celebrado disco antológico 'Love', ha sido el responsable de darle los retoques y arreglos al show.

FICHA TÉCNICA

- EA
- Musical
- Septiembre
- 12+
- www.thebeatlesrockband.com

CIELO DE DIAMANTES

Aparte de la exquisitez sonora, el juego presta gran importancia al look y al diseño de sus escenarios y a las animaciones faciales de nuestros protas. A tanto llega la obsesión por el detalle que se pueden adivinar los diversos estados de ánimos pasados por los cuatro durante los años en que compartieron escenario (menos Ringo, que iba a su bola siempre sonriente). En este sentido, todo un poema contemplar el rostro de Lennon cantando furiosamente el «Revolution».

Valoración

GRÁFICOS ■■■■■□
JUGABILIDAD ■■■■□□
SONIDO/FX ■■■■■■
ORIGINALIDAD ■■■■□□

Inmortales

Y menudo show, desde luego. No todos los días podemos revivir la experiencia de llegar a lo más alto de la industria discográfica, desde el principio de su andadura en los primeros sesenta en el famoso local Cavern Club hasta el finiquito de su increíble sociedad, cantando el «Get Back» en la azotea de las oficinas de Apple. Entre ambas secuencias, los beatlenómanos podremos revivir actuaciones legendarias en el plató del de Sullivan Theater, en el Shea Stadium (aunque a veces parezca la plaza de toros de Las Ventas), en Budokan o en escenarios imaginarios inspirados en los temas de marras. Así, podremos tocar en el fondo del mar, matarile, mientras suenan los acordes de «Yellow submarine», en una campiña cuajadita de hippies con «Sgt. Pepper's lonely hearts club band» o en una especie de caleidoscopio de lava con el shitar de Harrison creando ambiente «pachuli».

Esto es, más de 45 temas imborrables de los de Liverpool al alcance de nuestros instrumentos: «Twist and shout», «Can't buy me love», «With a little help from my friends», «Dig a pony» y un largo etcétera que se irá completando paso a paso, para evitar el atracón ante tanta obra maestra junta. De hecho, desde la web oficial se ha anunciado la disponibilidad inminente del disco «Abbey road» en forma de descarga online. Lo dicho, un paseo glorioso por la mejor banda de todos los tiempo (con permiso de los Beach Boys), y eso que la culpa de todo fue de... ya se sabe.

PIDIENDO «HELP»

Más de uno respiró aliviado cuando vio a los dos "escarabajos" supervivientes presentar en sociedad, en el incomparable marco del E3 angelino, el juego por el que toda la comunidad melómana y jugona estaba suspirando desde hace tiempo. Y es que el proyecto ha pasado por todo tipo de complicaciones, tiras y aflojas y líos burocráticos interminables. Incluso más de uno se llevó un susto cuando leyó que podía peligrar el lanzamiento definitivo debido al fallecimiento de Michael Jackson, como se sabe dueño de los derechos de las canciones. Por suerte no ha sido así, y el camino está abierto para quien quiera recoger el guante. ¿Le dará Mick Jagger a la Wii?

GUÍA DE JUEGO

Estaba claro: un juego tan especial como este tenía que trascender del sólido pentagrama de una franquicia ya consolidada como «Rock Band». Por ello, se han posibilitado filigranas tales como permitir tres voces cantando al unísono en algunos temas, para poder reproducir con exquisita fidelidad el sonido beat de los primeros años de la banda. Además, para hacer honor a la historia, existe una serie limitada de nuevos instrumentos modelados a partir de los originales del cuarteto en su carrera. Aunque si no eres tan fan, no hay que preocuparse, ya que el pack original de guitarra, bajo, micro y batería se amolda como un guante al cancionero de los de Liverpool. Se echa el resto especialmente en el dúo de cuerda, que por algo eran Paul y John quien llevaban la sartén por el mástil, digo el mango. Lástima que la joya de la corona del «Rock Band», la batería, quede un poco deslucida ante la justita técnica percusionista del bueno de Starr. Y en temas en los que interviene el shitar, el ajuste instrumental se realiza con muy ajustada eficacia. Casi tanto como la multiplataformidad del título, que suena con parecido esplendor en Wii, PS3 o Xbox360. Claro que con un ADN sonoro del calibre de «Yesterday», «Let it be» o «A day in the life» todo, absolutamente todo, se vuelve muy sencillo.

PS3/XBOX 360

WET

Los creadores de «Fallout 3» tienen claro cómo trabajar. Lo demuestran año tras año en sus producciones de mayor prestigio, aunque esta vez cambia el tercio.

«WET» es uno de esos juegos cuyo título es lo suficientemente explícito –quizás demasiado- para comprender qué vamos a descubrir cuando insertemos el disco en nuestra consola. Si todavía no sabéis de qué estamos hablando probablemente nunca haya sonado en vuestros oídos la expresión 'Wet Boy', esa que hace referencia a un asesinato especialmente sangriento, fuera de lo común. Bethesda ha querido verse involucrada en un videojuego que va directamente enfocado hacia la acción, si bien la agilidad también tiene un punto cuyo atractivo es innegable.

Nuestro papel a las órdenes de una asesina consiste en eliminar a todo aquel que se cruce en nuestro camino. Es el clásico rol como asesino a sueldo que esta vez es interpretado por una mujer de armas tomar, Rubi Malone, que se afianza como un personaje realmente temible inspirado en la cultura de la década de los 70. Su tarea es especialmente compleja: no solo debe acabar con todos los enemigos que aparecen en pantalla, sino que además ha de hacerlo de forma acrobática, con saltos imposibles que se realizan con apenas pulsar un botón del pad.

Pese a su apariencia adulta, «WET» oculta un título extremadamente divertido, asequible para cualquier clase de jugador interesado por la acción. Técnicamente se sitúa en un nivel notable en el que destaca poderosamente la ambientación, con una banda sonora típica de la época que hará las delicias de los melómanos. Puede que su duración no sea todo lo dilatada que se podía esperar de un título de estas características, pero tened por seguro que es una de esas compras que vienen justificadas por su original puesta en escena. Lo dicho, Bethesda sabe lo que hace.

Valoración

GRÁFICOS	5/6
JUGABILIDAD	4/6
SONIDO/FX	6/6
ORIGINALIDAD	4/6

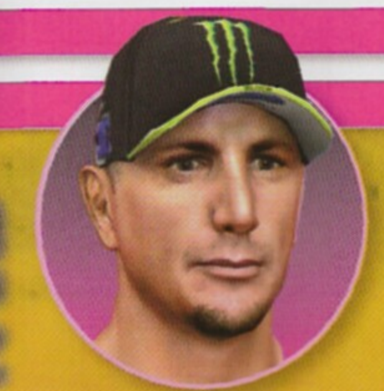
Ficha técnica

- Atari
- Acción
- Septiembre
- 18+
- http://wetthegame.com

ASESINA DE NACIMIENTO

Rubi, ya lo decíamos, es una mujer de armas tomar. Si se enfada, explota, y nunca mejor dicho. Poner de mal humor a esta bella asesina se traduce en el denominado 'modo killer', que posibilita realizar combinaciones más espectaculares, sangrientas, que en resumidas cuentas hagan que el dinero entre en el bolsillo sin mayores dificultades. Además de ser uno de los puntos más destacados de la aventura es un auténtico espectáculo visual el que contemplamos cuando entra en esta especie de trance. Lástima que no dure para siempre.

TEXTOS: JOTACÉ



COLIN McRAE DIRT 2

Una de las franquicias más legendarias de "la R de rally" sigue en la carretera a pesar de que su padrino ya esté en el cielo. Más cantidad de modos de juego y vehículos y mucho espíritu arcade logran perpetuar la saga

Aunque el gran piloto escocés falleció hace un par de años y, desde Codemasters, se deslizó alguna nota de condolencia asegurando que el primer «Dirt» iba a ser su gran homenaje póstumo, ya sabemos que la más infalible gasolina es el dinero contante y sonante. Y gracias a ello tenemos esta secuela que, cómo no, ahonda en los caminos surcados por su antecesor, aunque a algunos puristas de la serie les dé sarpullido. Esto es, mucho arcade, poco realismo en la conducción y, en fin, un distanciamiento con la simulación pura y dura que constituyó uno de los principios fundacionales de la franquicia hace más de diez años. Pero eso no quiere decir que «Colin McRae: Dirt 2» sea un mal juego, ni mucho menos. De hecho, es uno de los más completos de la saga, ya que incluye una serie de pruebas todoterreno contemporáneas que llevarán a los jugadores a los entornos reales más desafiantes, desde carreras por cañones y senderos por la selva a pruebas en estadios de ciudades.

Gracias a la tercera generación de la tecnología EGO Engine, aprovechará un sistema físico de manejo de coches tuneados y efectos nuevos del motor de daños. Esto es, una gran cantidad de elementos, texturas, FX (ojo a los efectos lumínicos, que brillan con luz propia, valga la redundancia, en las carreras nocturnas) y ambientación para poder meternos en el corazón mismo de las competiciones. Porque esa es otra, aquí habrá retos, torneos y misiones para dar y tomar, bifurcados en dos opciones: Gira Dirt y Multijugador. En la primera empezamos desde abajo, consiguiendo puntos de experiencia y material desbloqueable en cantidad, incluyendo destinos como Londres, Croacia, Japón, China, Utah, LA, Marruecos... Y en el modo multijugador, muy potenciado y desarrollado, podremos competir hasta con ocho jugadores tanto en el modo "Gira profesional" como en carreras individuales de "Sesión Libre".

Apuesta fuerte

Evidentemente, un título como éste se juega el bigote con los tipos de vehículos que es capaz de poner sobre el tapete. Y aquí el órdago será de los buenos: siete opciones (rally, rallycross, trailblazer, stock baja, T1 de raid, trophy trucks y buggies clase 1), utilizables tanto en carreras singles como multis, en contrarrelojes o en retos especiales como "El último en pie", "Rompepuertas" o "Dominación". En fin, una escudería fina con 35 vehículos reales, desde el primero de todos (Group N Subaru) hasta marcas como Hummer, Nissan, Pontiac, BMW o prototipos como el Colin McRae R4. Un nivelazo sonoro y musical (con hasta 45 temas licenciados), gran sensación de velocidad gracias a las cámaras internas y externas disponibles y detalles simpáticos como la posibilidad de decorar nuestra cabina con un esqueleto o una bailarina aumentan las revoluciones de un juego que demuestra que, como el Cid Campeador, el eterno Colin sigue ganando batallas desde el más allá.

Ficha técnica

- Codemasters
- Conducción
- Septiembre
- 12+
- www.dirt2game.com

Desafío extremo

▸Buena prueba de la nueva piel de esta saga automovilística rside en la presencia destacada de "X-Games" variados y desbloqueables cuando ganemos unos cuantas pruebas estándares. Aparte de poder disfrutar del off-road más extremos, también se plantean como homenaje de cracks como Travis Pastrana, Ken Block o Dave Mirra hacia su añorado compañero de fatigas.

Qué bonita caravana

▸Otra característica interesante es el diseño y el ritmo de los menús, con gran dinamismo y accesibilidad para ir de una carrera a otra sin necesidad de echar mano a una brújula. En este sentido es destacada la presencia fundamental y hogareña de la caravana, cuartel general donde informarnos de todos los detalles técnicos y estadísticos de nuestros locos cacharros.

Valoración

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■■■□
ORIGINALIDAD	■■■□□□

GUÍA DE JUEGO

Como consecuencia de la democratización de la saga y la "suavización" de los controles, la curva de dificultad del juego es bastante flojita, por lo que será muy poco complicado hacernos con los mandos de cualquier tipo de vehículos. Eso sí, como tenemos varios grados de dificultad, los más valientes y "simuladores" se moverán como peces en el agua en los dos grados más altos. Pero, en fin, que en cualquier versión de cualquier plataforma nos encontramos con curvas sencillas de tomar, vehículos ligeros e inercias más presentes para que no acabemos cayendo por un barranco (quizá por eso el modelado de daños no sea de lo más destacado del juego). Al menos, la IA de los rivales sí se ha fortalecido, sorprendiéndonos con reacciones a veces imprevisibles o otras con mucha mala uva de por medio.

Un truco innovador y también "facilitador" es la acción de "flashback" disponible y que nos permite rebobinar la carrera cuando hayamos tenido un accidente, volver a la carretera y cambiar la orientación de nuestra acción para no acabar tan malamente. Como la segunda oportunidad de Paco Costas, vamos. Por cierto, que esta ayudita también está presente en «Forza Motorsport 3», una tendencia algo preocupante para los defensores del realismo a ultranza, qué vamos a hacer.

TEXTOS: WILLIAMN VAN DIJK

BATMAN ARKHAM ASYLUM

La mayor aventura de acción para un personaje clásico de los videojuegos. En el disfraz de Batman viviremos una experiencia rebosante de fuertes emociones.

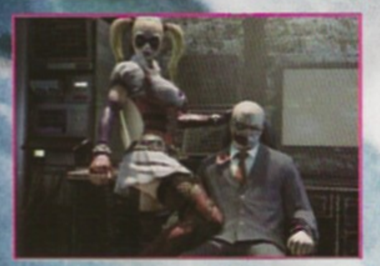
Los aficionados del caballero oscuro están de enhorabuena. Por si no fuese suficiente con la última adaptación de Christopher Nolan en la gran pantalla, que se saldaba como una de las películas más taquilleras de la historia, ahora le toca el turno al plano de los videojuegos. La mayor aventura jamás contada de Batman nos llega a manos de Rocksteady, un estudio que apenas contaba con experiencia de campo en este sentido. El hombre murciélago recibe una de sus tareas más complejas hasta la fecha, incitada por un motín que tiene lugar en la prisión que sirve como agujero negro para todo villano que el héroe captura. La prisión de Arkham tenía que pasar por varias formas antes de convertirse en una especie de matadero municipal repleto de dementes que sólo tienen un objetivo en mente, que precisamente tiene mucho que ver con la figura del multimillonario: encontrar y atrapar al culpable de su encarcelamiento independientemente del precio que ello conlleve.

Es Joker el encargado de liderar esta revuelta en la que toman parte los antagonistas más conocidos de la historia del personaje animado. Batman acude a Arkham a petición expresa de los reclusos, aunque lo hace con la preocupación de convertirse en uno de ellos, una obsesión que va condenando al protagonista durante toda la aventura. Nada tiene que temer, no obstante, a tenor de las habilidades de las que hace gala el héroe. La mecánica de juego viene como anillo al dedo para hacer lucir el motor gráfico en una nueva vuelta de tuerca del Unreal Engine 3 que tantas veces se ha dejado ver en la denominada nextgen, solo que esta vez lo hace con una cantidad de detalles francamente alucinante.

Acción clásica

Arkham Asylum no deja de ser una aventura de acción al uso que se basa en explorar escenarios a medida que eliminamos enemigos, resolvemos acertijos y obtenemos experiencia para dominar nuevas habilidades. Lanzar un puñetazo es sólo cuestión de mover el stick analógico hacia la dirección que deseemos, prestando especial atención a las embestidas enemigas, que no tienen reparos en atacarnos por la espalda o de cualquier otra vía mientras pueda causarnos algún daño. Los puzzles tienen una presencia muy marcada gracias a la inestimable cooperación de Enigma, quien se encarga de presentar duras pruebas a lo largo de toda la aventura. Al igual que el resto del juego, su nivel de dificultad va aumentando poco a poco hasta sacar de quicio al más experimentado.

Por suerte tenemos a nuestra disposición toda clase de utensilios –visión infrarroja, conocimientos informáticos, etcétera– con los que hacer la experiencia un viaje placentero, destinado únicamente a deleitarnos con una historia que no tiene precio. «Arkham Asylum» es el videojuego de Batman por excelencia, su mejor aventura hasta la fecha, un genial compendio de un género que no deja de sorprendernos con el paso del tiempo. Totalmente recomendado.



Ficha técnica

- Eidos/Warner
- Acción
- Agosto
- 16+
- www.batmanarkhamasylum.com

Cuidado, piensan

Si algo tiene de positivo controlar a Batman es que es un héroe de múltiples recursos, que físicamente no tiene nada que envidiar a grandes mastodontes. Sin embargo, en esta ocasión ha de andarse con cuidado por los pasillos del centro penitenciario: los enemigos piensan, no se limitan a atacarnos en fila india. Esta vez han tomado consciencia de molestar al murciélago rodeándole, preparando emboscadas o echando toda la carne en el asador para evitar que tome ventaja durante los combates. No vale para nada atacar sin sentido, solo servirá para perder rápidamente la barra de energía. Es mejor pensar una buena estrategia aunque ello conlleve el tener que repetir una determinada misión.

Valoración

Categoría	Puntuación
Gráficos	■■■■■■
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■■■□
Originalidad	■■■■■□

GUÍA DE JUEGO

Sobrevivir en el penitenciario no es cosa de niños. Debemos utilizar correctamente todos los artilugios que nos ofrecen algo de ventaja que no tenemos en el cuerpo a cuerpo frente a diez enemigos. Esto no es un beat 'em up al uso, siempre es positivo tener esto en cuenta para evitar situaciones que inevitablemente conllevan el tener que volver a repetir una partida entera por un error de cálculo. Es siempre aconsejable optar por la infiltración siempre que sea posible, evitar la multitud armada que a veces sencillamente es infranqueable. La mayoría de las escenas de acción se pueden solventar atacando siempre a los enemigos más poderosos para luego mediar con los de baja inteligencia, esos que sí se quedan esperando su turno para probar suerte.

Esto en lo que respecta a la acción. Si lo que queremos es desbloquear todos los secretos del juego, que los hay y a mansalva, debemos utilizar las gafas de visión nocturna para que ésta nos desvele la posición de la gran mayoría de combinaciones especiales, secretos y demás menesteres habituales en estos casos. Por último, aunque no por ello menos importante, debemos prestar siempre un ojo a la experiencia que acumula Batman, que será tremendamente útil para desarrollar nuevas habilidades o para poder tumbar a los enemigos de mayor calibre. La paciencia es aquí, como de costumbre, una virtud indispensable para exprimir el juego al cien por cien.

EN LAS SOMBRAS

Batman hace uso de toda clase de artilugios, desde sus gafas especiales hasta las alas que le permiten planear sobre el escenario. Reservamos las más espectaculares para sorpresa de los jugadores, aunque no hemos podido evitar comentar la riqueza de la infiltración, que viene a demostrar que en «Arkham Asylum» no sólo importa la acción. Camuflarse entre las sombras nunca había tenido tanto significado antes, si bien es cierto que necesitamos mantener la paciencia para no ser descubiertos. A veces es una vía de escape; otras, la única opción para salir con vida de determinadas situaciones.

STAR WARS THE CLONE WARS
HÉROES DE LA REPÚBLICA

George Lucas se empeña en que no olvidemos su franquicia más rentable ampliando el universo de «Clone Wars».

Parece que el futuro de la franquicia «Star Wars» está ahora mismo lejos del cine y más cerca de los videojuegos. «Clone Wars» apareció en cines, luego en televisión y después en videojuegos. Ahora le toca de nuevo el sector interactivo que, con la ayuda de los guionistas de la adaptación a televisión, nos traen a los Héroes de la República. Se trata de un título de acción con ciertas dosis de plataformas donde podemos elegir si jugamos como Jedis o como soldados Clon. Los defensores de La Fuerza se caracterizan por dominar a la perfección los sables de luz y ser muy ágiles, además de poder hackear los circuitos de algunos droides montándose encima de ellos y haciendo que obedezcan a nuestras órdenes. Por su parte, los soldados tienen pistolas láser, ametralladoras, y lanzagranadas que suplen con holgura la falta de poderes especiales.

Visualmente, los gráficos se acercan mucho a lo que se ha visto en televisión o cines, pero en seguida te olvidas de que tienen un aspecto caricaturesco cuando te pones a esquivar disparos y luchar cuerpo a cuerpo. Recuerda especialmente al videojuego de La Venganza de los Sith, ya que se desarrolla más o menos en la misma época, aunque este cuenta con muchos más efectos gráficos como explosiones y chispazos, además de las distorsiones de la fuerza, que sirven especialmente para resolver unos cuantos puzzles. Los ataques de los Jedi son muy fáciles de combinar, mientras que los "troopers" tienen la opción de disparar continuamente sólo cambiando la dirección a la que apuntan, como pasaba en el clásico Smash TV.

«Clone Wars: Héroes de la República» se destapa como una buena opción dentro del género de la acción, y es tan sencillo que será accesible para todos los públicos.

QUE LA FUERZA "OS" ACOMPAÑE

Toda la jugabilidad se basa en el juego cooperativo. Siempre hay dos personajes en pantalla, aunque uno tenga que estar controlado por la máquina. De hecho, el segundo usuario puede entrar y salir de la partida a placer, y consiguen que la divertida mecánica de «LEGO Star Wars» se traslade con éxito a un título algo más serio. También añade gran variedad de situaciones el hecho de poder hackear los robots, ya que cada uno de ellos tiene armas, resistencia o comportamiento diferente. Con el comando Clon del capitán Rex, la jugabilidad cambia radicalmente a un festival de explosiones y destrucción.

Ficha técnica

- Lucas Arts
- Acción
- Septiembre
- 12+

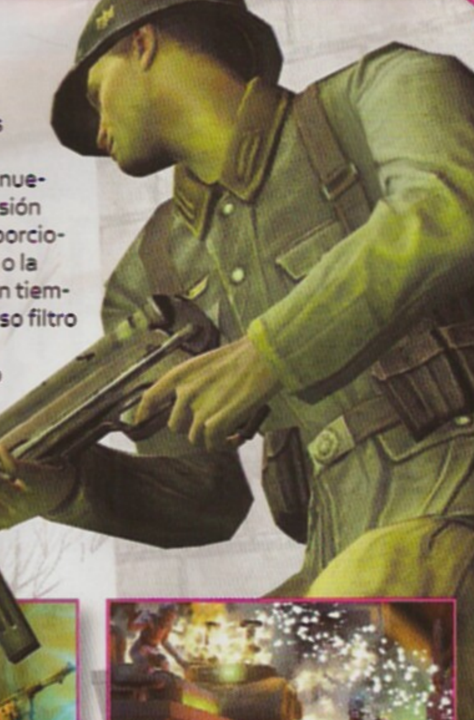
www.lucasarts.com

Valoración

- GRÁFICOS: ■■■■□□
- JUGABILIDAD: ■■■■□□
- SONIDO/FX: ■■■■□□
- ORIGINALIDAD: ■■■■□□

PS3/XBOX 360

WOLFENSTEIN

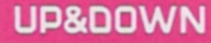


La serie «Wolfenstein» tiene el honor de haber inaugurado el género de los shooter hace ya casi dos décadas, y si bien sus juegos no siempre han estado entre la élite, es indudable que han proporcionado horas y horas de acción en primera persona. La última entrega de la franquicia, titulada simplemente «Wolfenstein», parte de cero en la historia sin tener en cuenta los títulos anteriores, y sólo respeta la ambientación de la Segunda Guerra Mundial con objetos y seres de características paranormales.

El desarrollo también se ha visto muy afectado, porque en lugar de tener que enfrentarnos a los niveles de forma lineal, no existe un orden predeterminado para cumplir las misiones, que aparecen en un menú para que hagamos la que más nos llame la atención primero. Otro de los cambios es la posibilidad de mejorar las armas según vayamos ganando dinero. Para hacer esto, necesitamos explorar al detalle los escenarios, donde además encontraremos documentos de inteligencia y algunos planos adicionales.

Los gráficos, aunque notables, no son todo lo buenos que cabría esperar de un juego diseñado con un motor gráfico de ID Software y físicas Havok. Sin embargo, nos depara algunas sorpresas inspiradas en otros juegos. La primera es el Velo, un talismán que actúa como visión nocturna, nos da pistas sobre dónde ir o cuáles son los puntos débiles del enemigo, además de abrir nuevos caminos en una dimensión paralela. También nos proporciona poderes como escudos o la posibilidad de movernos en tiempo bala, todo bajo un vistoso filtro gráfico.

En definitiva, un buen título que engancha gracias a su largo modo historia y su modo multijugador.



UP&DOWN

▲ Un modo historia largo y entretenido, y el completo multijugador.

▼ Los apartados técnicos no son tan rompedores para un título que se esperaba con ansias.

Compañía: Activision | Género: Acción | Lanzamiento: Agosto | 18+

MINI NINJAS

¿Quién dijo eso de que el tamaño no importa, que no hay enemigo pequeño y demás chorradas diminutas? Porque el mundillo jugón ha demostrado en más de una ocasión que los más chiquitos suelen ser los más matones. La última llega de la mano de IO Interactive, acostumbrado a los espectáculos XXL de su saga «Hitman». Pues ahora miniaturizan sus efectivos sin perder un ápice de impacto con las aventuras de Hiro, el ninja más pequeño del mundo, que deberá luchar contra el ejército mágico del malvado Samurai aplicando el poder de su magia Kuji y aprovechando las habilidades especiales de sus amigos Mini Ninjas, a medida que nos sumergimos en peligrosos mundos para culminar la lucha final contra el demoníaco Señor de la Guerra Samurai en su cruel Fortaleza de Perdición.

Una propuesta, como vemos, repleta de acción milenaria y hechizada donde tendremos que guiar a Hiro, Futu y Suzume (más otros tres personajes Ninja de propina, cada uno con sus poderes y personalidades diferenciadas) a lo largo de unos escenarios naturales donde se pone de manifiesto la filosofía ecológica del título, ya que en última instancia nuestra misión es evitar el caos climático del planeta. De hecho, cuando caemos derrotados nos convertiremos en inocentes animalillos, para que no haya derramamiento de sangre de por medio. Un control bien calibrado (sobre todo en la versión Wii) y dirigido para labores de rastreo y combate, un estilo gráfico original y de lo más vistoso, hechizos y armas tales como estrellas shuriken, bombas explosivas o el sombrero mágico de Hiro y jefes finales como los de antes definen una apuesta arriesgada pero por momentos espléndida.

UP&DOWN

▲ Estupendo diseño cartoon e imaginación en combates y misiones.

▼ Desigualdad en las versiones plataformeras. Recuerda a otros títulos similares con héroes en miniatura dentro.

Compañía: Eidos | Género: Acción/Aventura | Lanzamiento: Septiembre | 7+

NARUTO SHIPPUDEN
LEGENDS: AKATSUKI RISING

Después de tomarse unas merecidas vacaciones, el incombustible Naruto regresa con más fuerza que nunca a la batalla desde el formato que más alegrías le ha dado últimamente: el portátil.

Por un lado, la DS albergará la tercera parte de «Ninja Council» y, por otro, la PSP reverdece laureles de la primera parte de la saga con un título que, dicho de corrido, puede provocar serios problemas respiratorios. Sin embargo, el fan del ninja rubiales seguro que está más que habituado a su ADN, ya que el juego está basado en la famosa serie de animación de «Naruto Shippuden». Así, el argumento se centra en las peligrosas aventuras que Naruto y sus amigos vivirán mientras se embarcan en la búsqueda de Gaara, el quinto Kazekage, que ha sido raptado por la temida organización Akatsuki. Una misión contrarreloj, pues los Akatsuki intentan liberar a Shukaku, el demonio sellado en el interior de Gaara.

Dispondremos de un total de cinco modos de juego. Aparte del modo historia original, también podremos aceptar desafíos y explorar diversos campos y áreas para completar los objetivos en el Modo Misión, jugar con los personajes enemigos Akatsuki para enfrentarnos a los ninja de la Arena y de la Hoja en el Modo Akatsuki, controlar a los ninjas de la Hoja y de la Arena en el Modo Hoja y, como broche, usar los personajes fortalecido en otros modos para luchar contra otro jugador o la CPU en el Modo Versus. Todo ello, además del Modo P2P, posible gracias a la conexión inalámbrica disponible en todos los modos (tanto versus como cooperación). Un espectacular diseño gráfico, con efectos especiales y animación de personajes realzada para la PSP, gran libertad de movimientos y entornos 3D le dan caché a uno de los episodios más esperados por los narutómanos de pro, y ya es decir.

FICHA TÉCNICA

- Atari
- Lucha
- Septiembre
- 12+
- www.es.atari.com

VALORACIÓN

GRÁFICOS	4/6
JUGABILIDAD	4/6
SONIDO/FX	3/6
ORIGINALIDAD	3/6

ACCIÓN BRUTAL

Uno de los puntos fuertes de este «Naruto» es la posibilidad de controlar hasta diez personajes de un total de 18 personajes, entre aliados y enemigos. Un grupo de ninjas etiqueta negra y con características y habilidades y Jutsus exclusivas y mejorables según avancemos en la historia. Así podremos formar equipos y destrozar a los malos en el modo Hyper. Tremebundo.

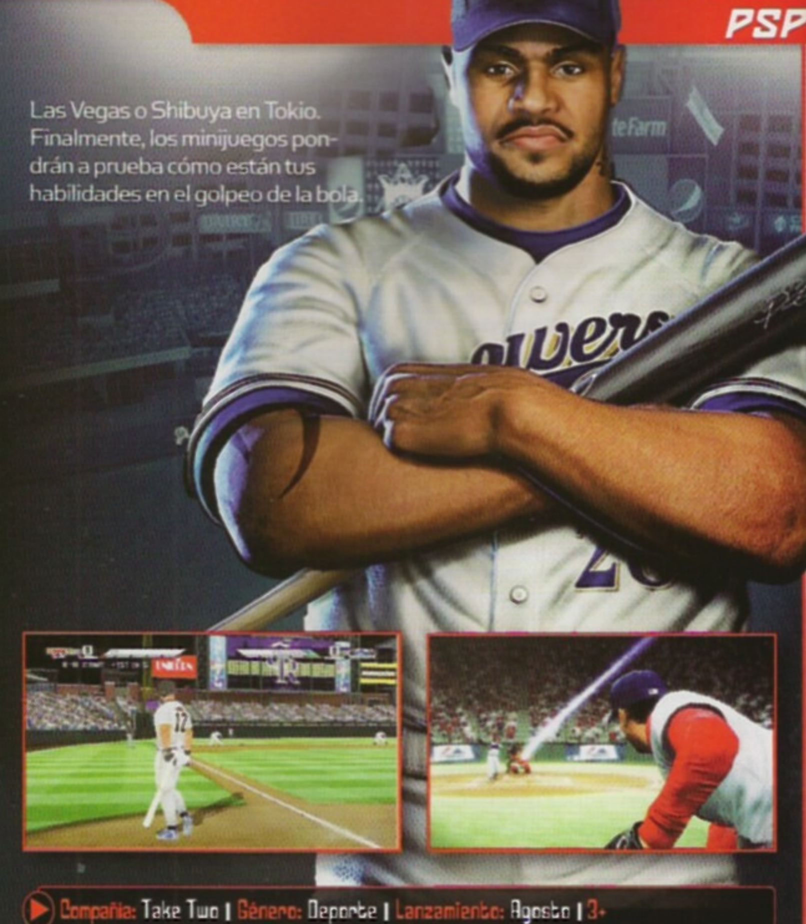
THE BIGS 2

El bate en mano. Concéntrate. Espera el lanzamiento de la bola y golpéala cuando venga hacia ti... ¡Y hazla volar fuera del estadio!
Ya tienes en Xbox 360 y en Wii un juego de béisbol de lo más entretenido. «The bigs 2» está basado en los momentos más llamativos de la Major League Baseball, retándote con leyendas a una original variedad de minijuegos. Además, te ofrece un experiencia divertida de los acontecimientos más memorables de este deporte: home runs espectaculares, recepciones acrobáticas, bateos fuera del estadio. A pesar de que el béisbol sigue siendo un gran desconocido en Europa, los aficionados, y los que no lo son tanto, podrán disfrutar de una excelente jugabilidad donde poner a prueba todas sus habilidades. Y es que hay una mezcla interesante de acción y deporte que te tendrá en constante tensión.
Tendrás para elegir diferentes modalidades. Una de ellas es la "Convertirte en leyenda" con un nuevo y mejorado modo de historia que es una continuación del modo "desafío al novato", incluido ya en la primera entrega. Podrás crear tu propio jugador y conseguir hacerlo progresar en la liga profesional para alcanzar el Hall of Fame. Por otro lado, tienes el modo temporada en el cual diriges un equipo. Y si en vez de tomártelo tan en serio prefieres pasar un rato ameno, tienes el modo "diversión arcade" donde practicarás los golpes más potentes. O el Home run Pinball para competir con un amigo en lugares inusuales como Las Vegas o Shibuya en Tokio. Finalmente, los minijuegos pondrán a prueba cómo están tus habilidades en el golpeo de la bola.

UP&DOWN

▲ Varias opciones para elegir. Desde el modo temporada hasta divertidos minijuegos.

▼ El poco tirón que tiene el béisbol en Europa puede restar algo de interés a este título.



Compañía: Take Two | Género: Deporte | Lanzamiento: Agosto | 3+

GI JOE THE RISE OF COBRA

Descarga toda la adrenalina que tengas acumulada con este nuevo juego de acción.
Si eres un auténtico fan de estos héroes, seguro que ya has disfrutado de la película «G.I. JOE: The Rise of Cobra» que este verano se ha estrenado en España. Lo malo es que en una sala de cine no puedes sentirte como un auténtico héroe aunque disfrutes al máximo de las escenas de acción. Por suerte, esto ya está solucionado.
EA ha decidido que te pongas el traje y dispongas de todo tu arsenal para una lucha inédita, en la que sólo los mejores ganarán. Prepárate para ponerte el frente del equipo de élite G.I. JOE y apuntar y cargar contra las malvadas fuerzas de la organización COBRA. El juego retoma la acción donde la deja el film. Ahora, tu serás el único protagonista en un argumento inédito, creado exclusivamente para el juego y compuesto de 20 niveles. Elige entre 12 de tus personajes favoritos, entre los que se encuentran Duke, Snake Eyes, Heavy Duty o Scarlett, cada uno con sus armas y técnicas respectivas. Y no lo dudes: ¡abre fuego contra los miembros de la organización COBRA, roba sus coches y salta contra ellos! El único pequeño inconveniente es que los personajes se dividen en tres grupos, Comandos, Pesados y Combatientes, los cuales tendrás que controlar y distinguir muy bien a la hora de jugar, ya que unos son útiles para unos casos, y otros para otros. Además de los 12 G.I. Joe, encontrarás 4 Cobras desbloqueables, como Snow Storm o Baroness.Y, si te ves en apuros, no te preocupes porque gracias al juego cooperativo de dos jugadores en una única pantalla, tú y tu amigo podéis seleccionar vuestro equipo de G.I. JOE y pedir ayuda a otros personajes. ¡Que comience la acción!

UP&DOWN

▲ Con el multijugador local puedes compartir la aventura con un amigo y habilitar y deshabilitar la opción cuando desees.

▼ El juego no está dotado de gráficos espectaculares, sólo cumplen discretamente.

Compañía: EA Género: Acción | Lanzamiento: Agosto | 16+

XBOX 360

SECTION 8

Puede que dentro de la amalgama de producciones de lujo que se preparan para ver la luz en los meses venideros, «Section 8» sea uno de los pocos que sobresale más por su nombre que por su atractivo estético.

Lo cierto es que los chicos de TimeGate, desarrolladores del título, han volcado durante varios años todos sus esfuerzos por crear una aventura de acción centrada en el plano multijugador que fuese capaz de sorprender gracias a una sabia combinación de todos los factores que están de moda actualmente en el género.

Sólo es cuestión de echar un vistazo al aspecto que luce el juego para entender que nada tiene que envidiar a los grandes del mercado. Los primeros compases de juego son un tanto desconcertantes por la rapidez con la que se produce todo. Después de elegir a una de las unidades arquetípicas que se ofrecen al usuario, es momento de entrar en el campo de batalla para conocer qué atractivos reales esconde el juego. El más llamativo de todos, sin duda, se encuentra en la personalización que se puede realizar del soldado que hayamos elegido. Queda completamente a gusto del jugador cómo equipar a su personaje, de qué forma enfocar su uso. Bien podemos optar por crear un súper hombre capaz de recibir un centenar de balas sin inmutarse o, por el contrario, un asesino rápido, ágil. Los accesorios que descubrimos en los escenarios son también parte de la diversión, ya que una vez dominemos la mecánica de juego todo depende de nuestra habilidad para saber ponerla en escena.

Con un sistema de juego bastante sencillo «Section 8» sabe cómo hacerse notar en la retina del jugador. Sin duda, una de las sorpresas de la temporada.

FUERZA BRUTA O AGILIDAD: TÚ DECIDES

Crear un soldado a tu gusto es sólo cuestión de saber seleccionar el armamento adecuado, aunque también depende de los accesorios que sepamos manejar en el campo de batalla. Es sólo cuestión de práctica alcanzar un nivel lo suficientemente alto como para decidir si, atendiendo a nuestra forma de jugar, es mejor crear una máquina de matar o un personaje que dé soporte a sus compañeros. Aquí todo es posible, basta con dejar volar la imaginación para entender la grandeza del juego.

VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■■■□
SONIDO/FX	■■■■□□
ORIGINALIDAD	■■■■□□

FICHA TÉCNICA

Timegate

Shooter

Septiembre

16+

www.joinsection8.com

MI GRAN FIESTA DE CUMPLEAÑOS

La celebración más entrañable y mágica de la infancia llega a la Wii con todo lujo de detalles, escenarios y minijuegos. A soplar las velas con alegría

Ah, los cumpleaños. Esas legendarias cuchipandas domésticas donde, a la luz de las velas con olor a neumático viejo y los flashes de la polaroid, se reunían amiguetes del cole (el cogollito, nada de invitar hasta los más frikis como ahora en los miniparques temáticos de bolas esos) y parientes variados a mesa puesta y llena de mediasnoches mixtas, panchitos, ganchitos y mirinda naranja. Todo un espectáculo, y no digamos cuando llegó el imperio fast-food proponiendo banquetes con ketchup y grasa vacuna en el Wendy y similares. Aquello fue más o menos la prehistoria por la tarde. Porque ahora lo que se lleva, o se quiere implantar, es celebrar onomásticas con el mejor amigo de todo niño: la Wii. Con ese fin llega este juego, una completa guía del usuario cumpleañeros que convierte la consola en una fiesta de lo más organizada y entregada.

"Celebrar el cumpleaños es uno los mejores momentos cuando eres un niño -declara Steve Lux, vicepresidente de desarrollo de negocio de 2K Play-. Con este título queremos ofrecer una nueva e inolvidable experiencia para celebrar los cumpleaños incluyendo los juegos típicos de estas celebraciones y además y dando la posibilidad de tematizar la fiesta. Estamos encantados de poder ofrecer a los niños un

FICHA TÉCNICA

- Take 2
- Minijuegos/Party
- Julio
- 3+
- www.fiestadecumple-eljuego.com

A FONDO

COTILLÓN DE COMPLEMENTO

▸Para que la fiesta sea completa, cada juego viene con cuatro "banners" para decorar nuestra fiesta, pack compuesto por una corona reversible chico/chica para el cumpleañero, hojas para colorear con el diseño de la carátula y hasta 12 invitaciones para enviar a los amigos. En fin, que no falta de nada.

VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■□□□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■□□□
ORIGINALIDAD	■■■□□□

KARAOKE FINAL

▸Cualquiera que haya probado los simpáticos títulos de «Carnival» podrá reconocer sin complicaciones el estilo y el look poco "extravagante" de este "party game". Colorido luminoso pero nada chillón y un sonido también jaranero que culmina con el evidente punto fuerte de la fiesta: el karaoke con el "cumpleaños feliz" al llegar la tarta. Lástima que haya versión con Marilyn poniendo morritos.

regalo completo con el que pasar un gran momento". Certeras palabras que definen perfectamente el espíritu de un juego casi más orientado a padres que a niños, aunque en realidad de lo que se trata es de pasar la juerga en familia. Por tanto, «Mi gran fiesta de cumpleaños» es, en el fondo, un juego social.

Juegos a tutiplén

Así, hasta 12 jugadores podremos divertirnos a nuestras anchas con los más de 20 juegos disponibles, típicos de las fiestas de cumpleaños de ayer y de hoy. Entre ellos se incluye el tradicional juego de las sillas, la no menos carismática piñata, pruebas de velocidad e ingenio y, cómo no, el colofón inevitable de soplamiento de velitas. El mecanismo y la filosofía del juego no pueden ser más sencillas, destacando la posibilidad de compartir estos minijuegos con el resto de invitados. Según vayamos consiguiendo diferentes logros y medallas, accederemos al otro núcleo temático del juego: la decoración de nuestra fiesta.

Con todo lujo de muebles, complementos, serpentinas, matasuegras y accesorios variados, el cumpleañero/a podrá elegir entre más de 10 temáticas festivas para redondear el show y sentirse el auténtico rey del día. Escenarios variados como el pirata (con tesoros escondidos y todo), princesas (con castillo, coronas y hasta un unicornio), deportivo (con canastas, porterías y balones), terrorífico (con telarañas, murciélagos y brujas), futurista... harán las delicias y redondearán una propuesta de "party game" de lo más original y completa.

GUÍA DE JUEGO

Está claro que éste es un juego típicamente pensado para disfrutar en la consola de Nintendo. Y es que los mandos de la Wii, ambos o sólo uno según el minijuego, serán perfectas herramientas para ejecutar las pruebas colectivas disponibles. Así, deberemos combinar la maña y el pulso para colocarle el rabo al burro con la fuerza y la puntería para sacarle todo el jugo a la piñata.

Aparte, también tendremos que coordinar perfectamente nuestros movimientos para ejecutar con elegancia los saltos de sacos o la picardía en el pasatiempo trilero del "dónde está la bolita". Algo más de complicación puede presentar la edificación repostera con los pisos de tarta, o incluso hacer equilibrios con una patata sobre una base de lo más inestable. De todas formas, la dificultad es mínima, ya que de lo que se trata es de pasarlo bien y cumplir muchos más, claro.

METROID PRIME TRILOGY

Ficha técnica

- Nintendo
- Acción
- Septiembre
- 12+
- www.ninteno.es

Cada vez que la guerrera espacial Samus Aran vuelve al ruedo, es como si resucitara Manolete: la expectación es máxima y las orejas están a punto de nieve.

Tampoco importa mucho que el juego sea un refrito-mix de sus tres celebradas aventuras «Metroid Prime», «Metroid Prime 2: Echoes» y «Metroid Prime 3: Corruption». Porque, evidentemente, disfrutarlas de nuevo así juntitas y picadas y con los mandos de la Wii es toda una experiencia sin igual. Así, regresamos a los legendarios enfrentamiento de Samus contra los Piratas Espaciales a la vez que intentamos resolver el enigma de la extraña sustancia que todo lo corrompe: el Phazon. El misterio de las Ruinas Chozo, Tallon IV y la Luz de Éte, las luchas sin cuartel contra Ing, los leviatanes y, para rematar, la Samus Oscura brillarán de nuevo en territorio Wii.

Evidentemente, las mejoras y novedades no se han escatimado, empezando por el inédito formato panorámico, la multiplicidad de los créditos para desbloquear material especial (hasta ahora exclusivos de la tercera parte), y de postre la inclusión del modo multijugador en pantalla dividida incluido en el «Echoes». Aparte de las secuencias más combativas contra las hordas extraterrestres, el verdadero solomillo sigue estando en el rastreo e investigación de los escenarios, gracias al escaneo del entorno, la resolución de rompecabezas y el descubrimiento de zonas ocultas que nos irán proporcionando nuevas habilidades y características especiales. Unos gráficos brillantes en cuanto a texturas y resolución, un sonido envolvente y un gran botín de material extra redondean toda una excepcional manera de acercarse de primera mano a una saga histórica. A ajustarse el traje blindo de hojalata se ha dicho.

Meterse en la mirada subjetiva de Samus Aran es revivir los pasajes más atractivos de un shooter clásico.

Valoración

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■■■□
SONIDO/FX	■■■■□□
ORIGINALIDAD	■■■■□□

CONTROLANDO A SAMUS

Cierto que venían con los deberes hechos de la anterior entrega, «Metroid Prime 3: Corruption», pero es aquí donde el manejo de Samus se desarrolla más y mejor que nunca. Y además, con sencillez, ya que sólo hay que apuntar con el mando Wii a la pantalla para encañonar a los enemigos y ajustar la visión de Samus, mientras que nos movemos y disparando combinando WiiMote y Nunchaku aprovechando al máximo las posibilidades del entorno. Realmente brillante.

Wii

CURSED MOUNTAIN

La mítica cordillera del Himalaya es el escenario de la aventura de un montañero en busca de su hermano perdido. En el camino se encontrará con las amenazas de la meteorología... ¡Y con los espíritus de otros montañeros!

«Cursed Mountain» es un survival horror, sólo disponible en Wii, dispuesto a dar más de un susto a los que se atrevan a escalar a través de su historia. Y es que a una magnífica ambientación visual, con una densa niebla y fuertes nevadas, se une un no menos bueno aspecto sonoro que pondrá a prueba la escala de sobresaltos de todo el personal. El argumento es sencillo pero atractivo. Eric Simmons es un montañero que se ha perdido en el Himalaya. Su hermano Frank también es un experto escalador y decide acudir a su rescate. Pero no será un camino de rosas. Porque a su paso saldrán los espíritus de las personas que fallecieron en ese lugar. Un mundo de sombras del que no será fácil encontrar la salida.

Antes de emprender la ascensión al Chomolonzo, una de las montañas más peligrosas del Himalaya, a Frank le aguarda la "hospitalidad" de un pueblo fantasma, situado a los pies de la cima. Con el wiimote y el nunchuk guiarás a este intrépido aventurero con un piolet como única arma y que hará oídos sordos a los mitos y leyendas que aterrorizan a todo aquel que osa poner los pies en estas tierras. Los diálogos en español te ayudarán a dar con las claves que resuelvan el enigma de la montaña del terror. El sello de Deep Silver siempre es una garantía en este tipo de productos. En éste consigue crear una atmósfera de fantasía combinado perfectamente con un mundo real. El éxito estará en que nuestro montañero mantenga a raya su estado psicológico, aunque éste se puede ver alterado por todo lo que irá apareciendo a su paso... ¡Un miedo de mucha altura!

FICHA TÉCNICA

- Deep Silver
- Acción
- Agosto
- 16+

http://cursedmountain.deepsilver.com/es

VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■■■□
SONIDO/FX	■■■■■□
ORIGINALIDAD	■■■■□□

UNOS LIBROS, LAS ÚNICAS PISTAS

▸ Una serie de libros que se dividen en distintas temáticas, que cuentan desde la historia de Lhando -el pueblo que actúa de puerta hacia la escalada de la montaña-, hasta las visiones que acechan a Frank constantemente, serán las únicas pistas para ir avanzando en el juego. Además, serán importantes los fragmentos que Eric, hermano de Frank, ha ido dejando a su paso y gracias a los cuales seguirás su rastro. Es a lo que deberás agarrarte para mantener la esperanza de poder encontrarlo con vida. Porque su desaparición es toda una incógnita por resolver. No se sabe si está con vida o ha pasado a formar parte de las almas que deambulan por las laderas de la montaña.

TEXTO: ANA MARTINEZ

G-FORCE

El cuerpo de cobayas de élite da el salto de la gran pantalla a tu consola Nintendo. Ahora, sólo tú puedes salvar al mundo de la amenaza de electrodomésticos asesinos y con muy malas pulgas.

Prepárate para enfrentarte a ordenadores con capacidad para lanzar ataques eléctricos de largo alcance, extintores lanzallamas, cafeteras asesinas, reproductores de CD con muy mala leche... porque ahora, el cuerpo de élite G-Force, encabezado por la aguerrida cobaya Darwin, ha decidido dar el salto también a tu consola Wii.

Después de protagonizar la película de Walt Disney Pictures y Jerry Bruckheimer Films, "G-Force: Licencia Para Espiar", Darwin y la mosca Mooch, junto al resto de sus compañeros, te esperan en una apasionante misión. Y es que si creías haberlo visto todo en lo que a superagentes especiales se refiere, estás muy equivocado. El gobierno norteamericano ha creado un cuerpo de cobayas dotadas de habilidades especiales y tecnología punta para frenar al malvado doctor Leonard Saber, quien amenaza con sembrar el caos controlando los electrodomésticos de todos los hogares.

Así que ¡prepárate! Coge tu mando y ponte manos a la obra con este juego de acción y plataformas. Tú eliges quién quieres ser: ¿Darwin, el líder de G-Force, o la mosca experta en vigilancia y espionaje, Mooch? Seas quien seas, tu misión será la misma: salvar al mundo de un malvado ejército de robótica formado por electrodomésticos mutados.

Muévete a través de los distintos niveles del juego en el vehículo de despliegue rápido de G-Force, mientras vas convirtiendo a enemigos en aliados gracias a la tecnología de implantación de microchips de Saber. Sólo así podrás ir avanzando y superar con éxito tu misión. ¡Recuerda que la humanidad depende de ti, querido roedor!

Nintendo
Acción
Agosto
7+
www.nintendo.es

Valoración

NOVEDOSA JUGABILIDAD

El juego está adaptado a la escala de los diminutos protagonistas, que requerirá la manipulación de entornos y enemigos para resolver las misiones. Este elemento es un interesante plus que se aporta a la jugabilidad. Así que, a la hora de jugar, no será lo mismo ser Mooch que, como mosca, puede ver lo que ocurre en modo ralentizado, lo que le permite desplazarse con gran agilidad, y puede acceder a lugares a los que a Darwin le es imposible. Si eliges ser la cobaya, contarás con un látigo eléctrico para combatir cara a cara a los electrodomésticos y con una pistola de plasma para alcanzar objetivos lejanos.

NHL 2K10

Quítate las gafas y las aletas de buceo. Toca ponerse casco, calzarse los patines y agarrar con fuerza el stick para deslizarse por las pistas de hielo.

«NHL 2K10» es un título con clara intención de situarse en el primer puesto de los títulos dedicados al hockey sobre hielo. Argumentos tiene de sobra para no quedarse en el camino. Los gráficos se han mejorado, con una mayor perfección en el aspecto físico de los jugadores. Con muchos peinados y estilos diferentes. Las introducciones a los partidos adquieren un mayor realismo que te mantendrán en tensión desde el pitido inicial. A esto también contribuye una cámara aérea desde donde otearás el posicionamiento de las escuadras y alucinarás con el ambiente de un público entregado. Otro de los puntos fuertes es la jugabilidad. En los controles se gana en unos movimientos más espontáneos y una mayor propuesta de alternativas en las zonas defensivas y ofensivas. El posicionamiento ya no será tan estático y con tanta disciplina. Esto beneficiará al espectáculo cara a los encuentros y así haya más goles. También servirá para que se luzcan aquellos jugadores con más calidad y creatividad. En cuanto al realismo, se aprecia en la portada. Se ha contado con Alex Ovechkin de los Washington Capitals. Además de liderar la NHL en goles anotados por segundo año consecutivo, Ovechkin se ha convertido en una cara reconocida. Finalmente, uno de los argumentos decisivos es el de entrar en una comunidad on-line donde podrás participar en torneos en los que poner a prueba tu verdadero nivel.

UP&DOWN

▲ Uno de los mejores juegos de hockey sobre hielo por su realismo y su jugabilidad.

▼ No es un título exigente, tampoco muy duradero. Está pensado para divertir, simple y llanamente.

Compañía: Take-Two | Género: Deportes | Lanzamiento: Septiembre | 16+

ROOGOO TWISTED TOWERS

Ayuda al planeta Roo a recuperar su tranquilidad superando cada una de las pruebas de este juego basado en puzzles. Grandes dosis de agilidad y concentración son los requisitos imprescindibles para superar con éxito tu misión.

Prepárate para convertirte en el nuevo héroe del planeta Roo, un lugar antes pacífico gracias a los poderes mágicos de los meteoritos que sobre él caían. Ahora, el lugar se ha convertido en un auténtico desastre. La culpa de ello la tienen los maléficos Meemoos, quienes han usado los poderes con fines perversos. Ahora, tú, junto a los buenos habitantes, los Roogoos, tienes una misión muy especial que cumplir: devolver a Roo su gloria perdida. ¿Te apuntas?

Pero el nuevo juego de Nintendo no es tan sencillo como parece. ¿Tienes claro tu objetivo? Seguro que sí pero... ¿cómo lograrlo? Es aquí donde damos con la clave de «Roogoo Twisted Towers», pues vas a necesitar tener unos magníficos reflejos y pensar muy rápido para guiar correctamente a los meteoritos por diez escenarios distintos en nada más y nada menos que cien niveles únicos. Para resolver los puzzles te tendrás que arrascar la cabeza, así que concéntrate antes de girar las plataformas, derribar a los seres voladores y resolver cualquier problema que surja si quieres derrotar a todos tus enemigos. Pero no te preocupes porque, por suerte, el manejo del juego es sencillo e increíblemente intuitivo gracias al mando de Wii y al Nunchuk. Así que no lo dudes iplántale cara a los Meemoos en una lucha de combates y puzzles vertiginosos cargada de acción! Y si eres algo miedica, ayúdate de quien quieras ya que gracias al modo "Party Play" podréis jugar hasta cuatro personas a la vez. ¡Viva la diversión espacial!

UP&DOWN

▲ El juego cuenta con una gran cantidad de opciones multijugador, por lo que podrás jugar con tu familia y amigos.

▼ Por momentospesa por demasiado ingenuo e infantil. El uso del Wiimote está sobreexplotado en el juego.

Compañía: Nintendo | Género: Puzzle-Acción | Lanzamiento: Agosto | 3+

PROFESSOR LAYTON

Y LA CAJA DE PANDORA

Eso de 'elemental, mi querido Luke' va a tener que ponerse de moda esta temporada gracias a la nueva aventura del Profesor Layton, que esta vez se enfrenta ante un reto aún más complejo si cabe.

El caballero inglés, junto a su inseparable aprendiz, ha de resolver un extraño enigma que aparece a raíz de la desaparición de su mentor, que deja tras de sí un reguero de pistas que finalmente conducen hacia uno de los tesoros más codiciados de la historia de la humanidad. Cuenta la leyenda que la caja de Pandora simboliza todas las penurias del mundo, si bien también es la responsable de que exista la esperanza. Layton recibe un mensaje anónimo que le revela la muerte de la persona que todo le enseñó en vida adjunto a un billete de tren exclusivo de la línea Molentary Express. Aquí es donde empieza esta nueva aventura que una vez más vuelve a invitar a los jugadores a estrujarse la cabeza para descubrir cuál es el misterio que ocultan los más de 150 retos por resolver, a los que hemos de sumar una veintena que se ocultan a ojos de los inexpertos.

Poco ha cambiado la jugabilidad, que vuelve a hacer uso del stylus para movernos por los escenarios, descubriendo toda clase de secretos a medida que avanza la partida. Luke es el pequeño que se encarga de resolver los casos de menos importancia, Layton el que ha de lidiar con las situaciones de mayor exigencia mental. Las escenas generadas por ordenador vuelven a tener un papel muy relevante para narrar la historia, que esta vez es más compleja que la que pudimos disfrutar en «La Villa Misteriosa». Por si aún quedaba alguna duda, y pese a la ausencia de novedades de peso, esta nueva aventura del Profesor Layton es uno de los indispensables en la videoteca de cualquier poseedor de una Nintendo DS.

VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■■□
JUGABILIDAD	■■■■■□
SONIDO/FX	■■■■□□
ORIGINALIDAD	■■■■■□

NO TE PIERDAS NI UN DETALLE

▸ La historia ha evolucionado. Ahora Layton y Luke se complementan mejor, aunque no por ello se han dejado de lado las situaciones cómicas, esas que nos sacan una sonrisa sin casi quererlo. No obstante la base de la jugabilidad sigue estando en una combinación perfecta entre los acertijos, la intriga y la forma de ser de sendos protagonistas. En este sentido todo aficionado puede estar tranquilo: la esencia del original sigue intacta.

FICHA TÉCNICA

Nintendo

Puzzle/Aventura

Septiembre

7+

www.nintendo.es

KIRBY SUPER STAR ULTRA

El entrañable y esponjoso Kirby regresa con sus mejores aires a la DS en este saludable y refrescante lavado de cara del «Kirby's Fun Pak», una de sus aventuras más carismáticas y celebradas desde que salió en la Super Nintendo allá por el 96.

Ahora, brinca con más gracia que nunca y planta cara al Rey Dedede en una revancha que mantiene su espíritu plataformero original añadiendo algún aliño nada torpe. Así, nos plantaremos con 16 juegos diferentes distribuidos a lo largo de una amalgama de niveles marca de la casa y minijuegos (entre ellos tres inéditos) para poner a prueba nuestros reflejos. Como siempre, la principal gracia consiste en la capacidad metamorfoseadora y simbiótica de Kirby, ya que es capaz de asimilar las características de sus enemigos para lanzar agua, fuego, hielo, rayos o convertirse en neumático o bola de acero invencible.

Y un detalle interesante: mientras nos zampamos al villano de marras, si pulsamos X se convertirá en nuestro ayudante, controlado por la consola o por otro usuario con conexión inalámbrica. Aparte de los once niveles y escenarios del modo historia, podremos desbloquear varias pruebas en las que, por ejemplo, dar caza y captura al Rey Dedede o echar una carrerita con él, buscar 60 tesoros escondidos, disputar combates contra jefes ilustres, ser el más rápido desenfundando el stylus al más puro estilo far west o hasta encarnar al mismísimo y poderoso Meta Knight, el crack de «Super Smash Bros. Brawl». Una variedad de escenarios tan vistosa como siempre (bosques, nubes, castillos, el fondo marino o el espacio sideral), mucho personajillo secundario en la línea naïf de la franquicia y un toque retro algodonoso y saludable le dan caña a uno de esos juegos que enganchan cosa mala, aunque no tengamos la consola rosa modelo Duquesa de Alba playera.

Valoración

GRÁFICOS	■■■□□□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■□□□
ORIGINALIDAD	■■■□□□

LA VIDA EN ROSA

Aunque la saga «Kirby» siempre ha tirado más a solitaria que multijugadora, aquí se alteran las tornas gracias a la función Descarga DS, que nos permite disfrutar de juegos extra en los modos multi disponibles. Aparte, los cinco minijuegos están pensados para cuatro usuarios, mientras que el modo cooperativo es ideal para echar piques con algún amiguete.

Ficha técnica

- Nintendo
- Plataformas
- Septiembre
- 3+
- www.nintendo.es

¡VETE DE FIESTA CON HELLO KITTY Y SUS AMIGOS!

La gatita más lozana y peripuesta de los últimos tiempos sigue gozando de una estimable resurrección mediática gracias, sobre todo, a sus videojuegos en DS.

Y si encima le echan un cable su legión de amiguetes y compañeros de fatigas, mejor que mejor. Tal es la premisa de este simpático juego, que volverá a llamar la atención de las fans de la minina creada por Sanrio. Así, con el apoyo de Rising Star Games, «¡Vete de fiesta con Hello Kitty y sus amigos!» propone una fiesta completa que nos invita a participar en diversas actividades tales como ir de compras, cocinar, diseñar moda, renovar el vestuario o hasta coser y planchar nuestras creaciones.

Todo ello, con el insobornable y encantador estilo visual de la casa y con cantidad de complementos y gadgets de rigor. Lo primero es avisar a nuestros amigos del evento diseñando y enviando invitaciones personalizadas. Luego, habrá que prepararlo todo a conciencia haciendo la compra sin que se nos quede nada en el tintero, cocinando las viandas, limpiando la casa (aunque luego quedará hecha una pena) y ultimar todos los detalles para que todo quede perfecto. La base del juego radica en disfrutar de los más de 25 minijuegos disponibles, desde mover el esqueleto con estilo en los concursos bailongos a resolver todo tipo de puzzles y laberintos, ejecutar pruebas de memoria, encontrar las diferencias, o decorar con estilo la casa. Todo ello, a golpe de stylus y con la posibilidad de compartir tareas. Lo dicho, un chorro de diversión y colorido típicamente "hellokittiniano".

UP&DOWN

▲ Variedad de tareas y minijuegos para los fans del gatuno personaje.

▼ Cierto parecido argumental con otros recientes juegos de la franquicia.

Compañía: Bandai | Género: Minijuegos/Party | Lanzamiento: Septiembre | 3+

MOON

El hombre ha pisado la Luna, eso ya lo sabíamos. Lo que no podíamos haber imaginado es que, una vez colonizada, una extraña raza pusiese en peligro la continuidad de la especie humana.

Este es el planteamiento que ofrece la última obra de Renegade Kid, «Moon», el sucesor espiritual del laureado «Dementium: The Ward» que aparece en España completamente traducido al castellano. La disposición vuelve a ser la misma: un único soldado ha de encontrar los cabos sueltos que han llevado a esta extraña situación, y para ello ha de internarse en las entrañas del planeta buscando cualquier herramienta que pueda facilitar su tarea.

El sistema de juego toma exactamente el mismo patrón de su antecesor, un hecho que sólo puede significar diversión a mansalva, mucha exploración e incluso sustos inesperados en la angustiosa atmósfera lunar. Como buen shooter en primera persona hemos de revisar con sumo cuidado cada rincón de las modernas instalaciones en las que transcurre la aventura, lo que conlleva el descubrir armas de todo tipo –tanto de índole humana como alienígena-, como también artefactos de alta tecnología entre los que destaca un pequeño robot monitorizado. El será nuestro compañero fiel, el mejor aliado para no perder ninguno de los secretos que rondan por la zona. No existe queja alguna sobre la jugabilidad, aunque se echa en falta algo más de variedad durante las misiones, que generalmente están definidas por un patrón demasiado repetitivo. No obstante no dejará a nadie indiferente por su notable apartado técnico. Sin duda, una apuesta en firme para incursionarse en la DS con buen pie.

UP&DOWN

▲ Tanto a nivel técnico como jugable no dejará indiferente a ningún jugador.

▼ Las misiones son algo repetitivas, echamos en falta más variedad.

Compañía: Atari | Género: Shooter | Lanzamiento: Agosto | 12+

PLATAFORMAS EXPLOSIVO Y UNO CLÁSICO DE PIRATAS

Acción plataformera en 2D en un fantástico escenario es lo que ofrece «Trine» en PlayStation Network, un lujo de juego para descargar y complementar los días de sol y playa. Y cuando querramos cambiar el tercio, a pegar tiros de lo lindo con «CellFactor Psychokinetic Wars». Toda una garantía.

Wii Ware

Tales of Monkey Island

Y es que el género de la aventura gráfica está que se sale últimamente con títulos fantásticos, y este renacer de una de sus mejores sagas es una de las mejores noticias que podían dar a los aficionados. El primero episodio, por 1.000 puntos Wii, ya está disponible para descargar en la tienda virtual Wii Ware y ofrece tramas creativas, personajes encantadores y diálogos llenos de humor que harán las delicias tanto de los veteranos de la saga como de nuevos isleños ávidos de aventuras. A juzgar por esta primera entrega, las nuevas peripecias de Guybrush prometen ser una auténtica delicia, y es que no en vano la historia corre a cargo de miembros del mismo equipo que creó los primeros juegos de la saga distribuida por LucasArts. Cada mes habrá disponible un nuevo episodio, hasta completar los cinco que conforman toda esta nueva aventura. ¡Para no perdérsela!

XBOX LIVE arcade

Splosion Man

«Splosion Man» es una forma de vida artificial con forma humanoide. ¿Su principal característica? ¡Puede explotar a voluntad hasta tres veces seguidas! Esto le permite catapultarse por los aires y derrotar a sus enemigos. El objetivo del juego no es otro que escapar de un laboratorio repleto de trampas mortales y científicos locos. El resultado es un título de plataformas terriblemente adictivo y bien diseñado, con montones de niveles para superar, puntos de control abundantes y vidas infinitas. ¡Suena fácil, pero encadenar cinco acrobacias seguidas sin fallar puede ser complicado, ya lo verás! Es un juego de ritmo rapidísimo que nunca deja que las cosas se pongan demasiado frustrantes (de hecho, si te matan demasiadas veces, te dan la opción de saltar al siguiente nivel). Añade luchas contra los jefes y un sentido del humor desternillante y te encuentras con un juego de los que crean afición. ¡Magnífico!

Informe D(escarga)

¿A que mola eso de conseguir trofeos con los juegos de PS3? Pues ahora ya puedes presumir fácilmente de tus éxitos gracias a una nueva función de www.es.playstation.com/psn que te permite comparar trofeos con tus amigos desde cualquier ordenador: verás el nivel alcanzado, el número de trofeos y un desglose de éstos por platino, oro, plata y bronce. Y no solo eso, también puedes ver las clasificaciones de tu juego favorito y comprobar si subes o bajas puestos en la tabla. ¡Perfecto para picarse con tus amigos e intentar quedar más alto que ellos en la clasificación mundial! ¡La competición se va a poner al rojo vivo!

RINCÓN DEL JUGADOR

Trucos

Prototype (PS3 y Xbox 360)

Habilidad body surf: Tendrás que situarte en el menú principal e ir a la sección de Extras y después a Trampas. Después, será necesario que realices una combinación de botones para desbloquear la habilidad.

Derecha, derecha, izquierda, abajo, arriba, arriba y abajo.

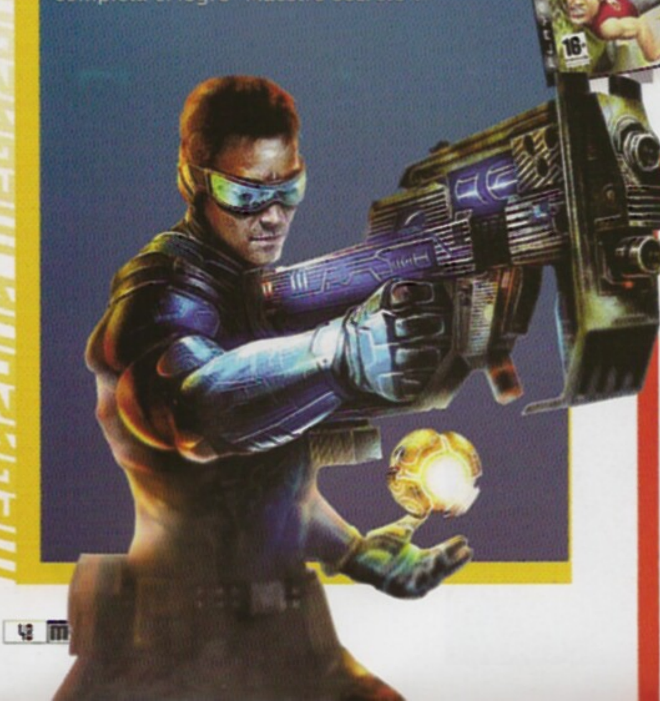
Nuevos Modos de juego
New Game+ Completa el Modo Historia y podrás repetirlo con todos los poderes y mejoras que hayas obtenido.

Easy: Completa el juego con Dificultad fácil o Normal.
Normal: Completa el juego con Dificultad Normal.
Difícil: Completa el juego con Dificultad Normal

The Conduit (Wii)

Para desbloquear los trajes deberás acceder al menú de trampas e introducir cualquiera de los siguientes códigos.

NewASE11: ASE.
SuitMP13: Agente secreto.
Drone4SP: Drone, en la modalidad para un sólo jugador.
Munición infinita: completa el logro "Condecoración de aniquilador".
Matar de un solo tiro: termina el logro "Condecoración de Campaña".
Para que los enemigos mueran como si hubieran sido alcanzados por un disparo cargado: completa el logro "Maestro secreto".



Club de fans

Space Invaders Extreme 2

Lo descubrí hace muchos años. La anterior versión me enganchó. ¿Y la próxima?
Vicente Arias (Santander)

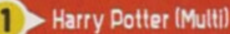
Los viejos rockeros nunca mueren.
Eso podía aplicarse a este título que causó sensación hace treinta años. Y que el año pasado volvió al escenario de los videojuegos con su versión en Nintendo DS y PSP. Ahora tenemos próximamente el lanzamiento de la secuela en DS que tendrá nuevas fases, un diseño gráfico nuevo más tecno y un modo multijugador para dos jugadores, además de rankings en Internet. Y es que en este juego se combina la esencia del juego original con un futurista apartado gráfico. A esto se incorpora un destacado elemento sonoro y un supervisado sistema de juego. Las características mantienen una línea continuista pero sin perder un ápice de calidad. Se cuenta con un diseño gráfico óptimo y con un sistema de sonido interactivo secuenciado. Además, la banda sonora es de alta definición. En lo que respecta al modo de juego hay un innovador diseño de niveles, un elenco de power-ups para mejorar el armamento, niveles adicionales de juego, un mejorado sistema de juego y un nuevo sistema de juego para principiantes. Con todo esto volvemos a estar ante un juego con una mecánica bastante sencilla: disparar sin parar. Así que otra cosa no, pero adictivo es. Y mucho.

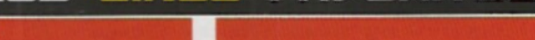
Si quieres que hagamos un seguimiento especial a tu juego favorito, no tienes más que escribirnos a megaconsolas@estrenos21.com

Galería

La energía de DragonBall vuelve a mostrarse en nuestra Galería con este estupendo dibujo de Ovidio José Rodríguez Fernández (Oviedo), de 16 años. Te mereces tu recompensa: el videojuego «Infamous» para PS3. ¡ENHORABUENA!

Si tu dibujo resulta elegido para ser expuesto en la "Galería" del próximo número de Megaconsolas, habrás ganado este fabuloso videojuego. Envía tu dibujo a José Abascal, 55, Entreplanta Izda. 28003-Madrid, o bien por e-mail a megaconsolas@estrenos21.com. Y no olvides de aportar tus datos (Nombre, dirección, teléfono y edad).





NUESTROS CINCO FAVORITOS

1. **Harry Potter (Multi)**
¿Cómo no nos vamos a enganchar a las aventuras de nuestro mago preferido? En el mando está nuestra varita mágica para llegar hasta el final.

2. **Wii Sports Resort (Wii)**
Para aquellos nostálgicos que añoran el tiempo veraniego, aquí hemos encontrado deportes de lo más refrescantes para retrasar la entrada otoñal.

3. **Prototype (Multi)**
Nosotros estamos alucinando con los megapoderes que tiene el protagonista. Y es que supera con creces a cualquier superhéroe que te imagines.

4. **Another Code R (Wii)**
Estupendos puzzles y un asesinato por resolver nos han provocado agudizar el ingenio en esta estupenda aventura gráfica para Wii.

5. **Fight Night Round 4 (Multi)**
Nos hemos metido en el cuadrilátero con grandes leyendas pugilísticas y ha sido revelador. Para descargar adrenalina está estupendo eso de repartir estopa como Ali, Foreman, Lewis o Tyson.

Retrato

Nathan Drake

▶ **EDAD:** Alrededor de los 30 años, bien curtidos y aprovechados. Se ve que lo han alimentado bien.

▶ **APARIENCIA:** Desaliñado y contundente, como un secundario de algún spaguetti western con peluquería de barrio y gesto de «yo de ti no lo haría, forastero». Aunque, en el fondo, es un guasón.

▶ **ARMAS:** Aparte del anillo familiar que indica la tumba de su antepasado Sir Francis Drake, su posesión más valiosa y la que le mete en bastantes líos en «Uncharted». Drake es un experimentado pistolero y muy peleón en el cuerpo a cuerpo.

▶ **CARÁCTER:** Prototipo del héroe moderno "real". Nathan derrocha valentía, camaradería y simpatía allá por donde pisa. En cuanto a relaciones personales, bebe los vientos por su compañera Helena desde el principio, aunque también tiene a Sully como viejo amigo, y hasta se lleva bien con Eddy Raja, con quien estuvo picado de lejos.

▶ **FUTURO:** Bastante movidito, ya que en «Uncharted 2: El reino de los ladrones» tendrá que agudizar su talento cazatesoros para peinar la ciudad perdida de Shambhala, una especie de El Dorado en pleno Himalaya. Así que a escalar se ha dicho.

Te lo dice Galibo ...

La niña de tus ojos

Lo mío con la aventura gráfica en los videojuegos es como reencontrarse con un antiguo amor y reiniciar una apasionada relación. ¿Cómo pudimos pelearnos en el pasado, con lo bien que nos lo pasamos juntos? Ahora estoy jugando a «Another Code: R» más allá de la memoria y estoy poco menos que embobado. Los personajes son totalmente creíbles y realistas. Yo pensaba que a mí lo único que me gustaba ya en los videojuegos era pegar tiros y repartir bofetadas a diestro y siniestro, pero he descubierto que una buena historia que presta especial atención a las relaciones humanas, con un ritmo lento y tranquilo, puede ser una experiencia de lo más fascinante. Obviamente, mi personaje favorito es la protagonista, Ashley, una niña de 16 años que es todo corazón. La mozuela tiene las inseguridades y manías propias de las adolescentes, pero también cualidades muy valiosas que ya no se ven en las chicas de ahora, como por ejemplo ser dulce y sincera. Vamos, que no es ninguna gamberra pindonga, para entendernos. Me conozco yo a más de una que le vendría bien aprender de ella. Debo reconocer que es un juego que comienza de un modo demasiado mundano, muy poco emocionante, pero cuando perseveras, te ves absorbido por la trama y es difícil dejarlo. ¡Dale una oportunidad!

Foro abierto

La adquisición de Marvel por Disney me ha dejado impactado. Y quería saber cómo afectará a los videojuegos.
Pedro Iglesias (La Coruña)

Pues las consecuencias de esa adquisición podrían hacerse realidad con futuros cambios en los videojuegos de los héroes de esa licencia. Compañías como Activision Blizzard eran hasta ahora las encargadas de producir videojuegos de algunas franquicias de Marvel. Sin embargo, ahora podría ser Disney la encargada de ello. Y es que los productos Marvel son un filón. Uno de los últimos juegos lanzados fue «Lobezno: Los Orígenes» desarrollado por Raven Software para Activision. Esperamos acontecimientos.

Me quiero comprar la PS3 pero me sigue pareciendo excesivamente cara. ¿Tiene pensado Sony bajar el precio en algún momento?
Simón Bezares (Bilbao)

Sony Computer Entertainment ha comenzado a vender la nueva Playstation 3 Slim en las tiendas de todo el mundo por 299 euros. El estreno de la revisión de la consola de sobremesa está acompañado por la llegada del nuevo firmware, la versión 3.0 que ofrece algunas novedades. Se trata de un importante paso de la compañía para poder incrementar sus ventas.

Puedes escribirnos a:
José Abascal 55, Entreplanta Izda.
28003-Madrid.

O si prefieres por e-mail a:
megaconsolas@estrenos21.com

FUNDAS PARA NINTENDO DS Y DSI

Letras, ojos y rayas con mucho colorido

El verano es la época de los colores alegres y vivos. Y el otoño también puede serlo si le aplicas a tu portátil de Nintendo una imagen con nuevos bríos. Herederos de Nostromo te trae unas fundas para la Nintendo DSLite y la Nintendo DSi con un diseño innovador. Son unos divertidos estuches adornados con rayas, ojos que simulan caras o letras llamativas con una mezcla de colores. Son unos completos packs que contienen dos estiletes para utilizarlos sobre la pantalla táctil, un paño de limpieza antiestático y un protector de pantalla para que el aparato parezca siempre recién estrenado. Además, son fáciles de transportar y tienen un material resistente para protegerse ante cualquier caída consiguiendo que estén siempre intactas. Por último, dispone de un cordón que permite colgar la consola y llevarla donde quieras.

PACK 10 en 1

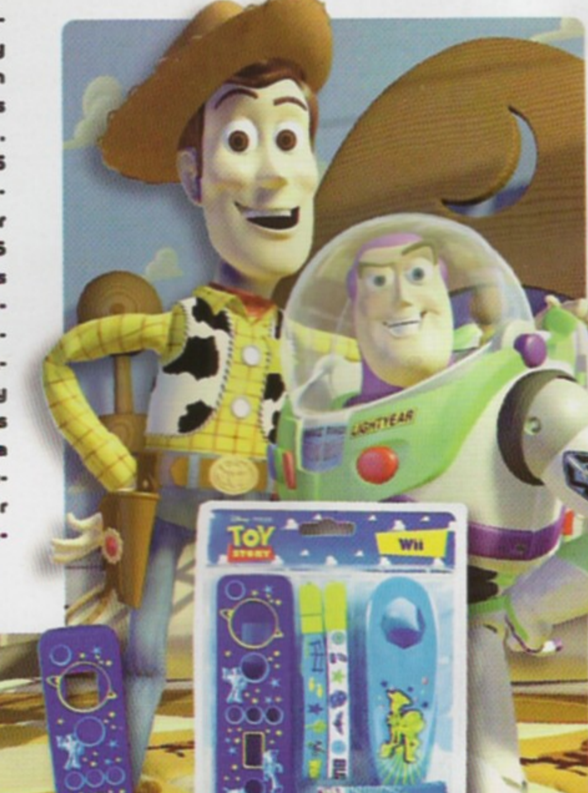
Complementos para PSP-3000

Equipa tu PSP-3000 de la mejor forma posible con un exclusivo pack que distribuye Ardistel. Con este 10 en 1 tendrás un montón de complementos para que no le falte de nada a tu portátil de Sony. En primer lugar, tienes una funda de neopreno de diseño exclusivo. Luego se incluyen: unos auriculares estéreo con control de volumen, una funda de silicona, un cable USB 2 en 1 de transmisión de datos y carga, un protector de pantalla rígido, un protector de pantalla adhesivo más un alisados de burbujas, una gamuza de limpieza y 3 estuches para discos UMD. Lo mejor de todo es que tendrás hasta tres modelos diferentes para elegir la funda que más te guste y vaya contigo.

KIT PARA DS Y WII

De los divertidos juguetes de Toy Story

La juguetona producción «Toy Story» dirigida por John Lasseter vuelve a la gran pantalla en octubre. Será una gran oportunidad para disfrutar del reestreno de la primera y segunda parte pero en versión 3D . Además, en 2010 se espera la tercera entrega. Será un placer volver a apasionarse con las aventuras de Woody, el larguirucho cowboy, y Buzz Lightyear, el atrevido astronauta. Para abrir boca, todos los fans de la fantástica creación de Pixar podrán adquirir los productos y complementos para sus consolas de Nintendo DS, PSP y Wii. Indeca distribuye divertidos packs con los que te lo pasarás en grande con los entretenidos personajes de «Toy Story». Así, tienes un kit de siliconas para Wii con 5 componentes: dos siliconas para los mandos, dos correas de mano y una gamuza. Por su parte, en Nintendo DS hay un kit de 16 componentes: bolsa personalizada, 4 cajas para juegos, correa de mano y hombro, llavero, pegatinas personalizadas, gamuza limpiadora, auriculares, 2 protectores de pantalla, 2 stylus (uno de ellos personalizado) y un stylus de pulgar. A parte de estos dos kits, también dispones de dos bolsas para transportar tu Nintendo Ds (brilla en la oscuridad) y tu PSP. Woody y Buzz Lightyear acaparan el protagonismo en unos complementos imprescindibles por su diversión.



SUPERPOLI DE CENTRO COMERCIAL

Un gran puñado de gags

Paul Blart siempre ha soñado con llegar a ser miembro de la Policía Local. Mientras tanto, patrulla el centro comercial como guardia de seguridad. Con su peculiar bigote, su vehículo y su actitud, sólo él parece tomarse en serio. Pero todo cambia cuando un grupo de delincuentes asaltan el centro y capturan rehenes. Sin preparación, desarmado y con sobrepeso, Blart decide que es su ocasión para demostrar a todos que es el mejor poli del lugar. Agradable comedia, con buenas dosis de acción, divertida, y atravesada de buenos sentimientos. Contiene un gran puñado de gags en los que es difícil no parar de reír. Y es que el protagonista Kevin James, cómico popular sobre todo en EE.UU., tiene su punto.